



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Dirección General de Estudios de Posgrado
Facultad de Letras y Ciencias Humanas
Unidad de Posgrado

Elementos comerciales y autorales en el guión literario de
MOCHICA

TESIS

Para optar el Grado Académico de Magíster en Escritura Creativa

AUTOR

Luis Angel ESPARZA SANTA MARÍA

ASESOR

Dr. Jorge Antonio VALENZUELA GARCÉS

Lima, Perú

2020



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Esparza, L. (2020). *Elementos comerciales y autorales en el guión literario de MOCHICA*. Tesis para optar el grado de Magíster en Escritura Creativa. Unidad de Posgrado, Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

Información complementaria

Código ORCID del autor	—
DNI o pasaporte del autor	40977508
Código ORCID del asesor	0000-0001-8886-699X
DNI o pasaporte del asesor	08233474
Grupo de investigación	—
Agencia financiadora	—
Ubicación geográfica donde se desarrolló la investigación	Lima, Perú 12.0464° Sur, 77.0428° Oeste
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2016-2020
Disciplinas OCDE	Estudios en cine, Estudios en radio, Estudios en televisión http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#6.04.06

**UNIDAD DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE
GRADO ACADÉMICO DE MAGISTER**

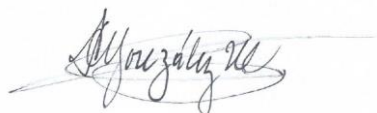
A los dieciocho días del mes de diciembre del dos mil veinte, siendo las 11.00 horas, vía Google Meet se reunió el Jurado de Grado integrado por los profesores Dr. Antonio González Montes (Presidente), Dr. Jorge Valenzuela Garcés (Asesor), Dr. Javier de Taboada Amat y León (Informante) y Mg. Cesar López Nuñez (Informante) para calificar la sustentación de la tesis titulada **ELEMENTOS COMERCIALES Y AUTORALES EN EL GUIÓN LITERARIO DE MOCHICA**, presentada por el señor **Luis Angel Esparza Santa María** Bachiller en Comunicación, para optar el Grado de Magíster en Escritura Creativa.

Hecha la exposición y absueltas las preguntas formuladas por el Jurado, éste acordó la siguiente calificación de acuerdo a lo establecido por el Reglamento General de Estudios de Posgrado.

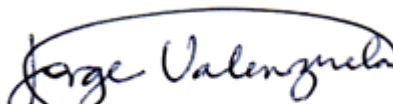
DIECIOCHO (18)

Habiendo sido aprobada la sustentación de la tesis, el Jurado recomendó que la Facultad proponga que se le otorgue el grado académico de Magister en Escritura Creativa al bachiller **Luis Angel Esparza Santa María**.

El acto académico de sustentación concluyó a las 12 y 15 horas.



Dr. Antonio González Montes
Presidente
Profesor Principal T.C.



Dr. Jorge Valenzuela Garcés
Asesor
Profesor Principal T.C.



Dr. Javier de Taboada Amat y León
Informante
Profesor Contratado



Mg. Cesar López Nuñez
Informante
Profesor Contratado

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1. CARACTERIZACIÓN DEL GUIÓN EN EL CINE DE ANIMACIÓN INFANTIL	13
1.1. Contexto cultural	13
1.2. Lo comercial, lo autoral y lo híbrido:	
1.2.1. Características del cine de animación infantil a partir de algunos casos	14
1.2.1.1. Lo comercial en el cine de animación infantil	16
1.2.1.2. Lo autoral en el cine de animación infantil	18
1.2.1.3. Lo híbrido en el cine de animación infantil	20
1.2.2. Algunas conclusiones sobre el guión de animación infantil:	
1.2.2.1. Identificación de elementos comerciales	22
1.2.2.2. Identificación de elementos autorales	
23	
CAPÍTULO 2. BASES TEÓRICAS	25
2.1. El análisis retórico	25
2.2. El análisis poético	26
2.3. El análisis estético	27
2.4. Investigación histórica y conceptualización	
29	
2.4.1. Investigación histórica	29
2.4.2. Conceptualización	32
2.5. El guión cinematográfico	32
2.5.1. Idea y storyline	34
2.5.2. Argumento y escaleta	34
2.5.3. Perfiles de personajes	35
2.5.4. Diálogos	35
2.5.5. Participación de actores externos al proceso creativo y reescritura	36
CAPÍTULO 3. ELEMENTOS AUTORALES Y COMERCIALES EN <i>MOCHICA</i>	38
3.1. Proceso de escritura y reescritura	39
3.1.1. El tono	39
3.1.2. El cuestionamiento de lo divino	40
3.1.3. La acción	41

3.1.4. Estructura espacial	42
3.1.5. Estructura temporal	43
3.1.6. Los personajes	44
3.2. Análisis retórico del guión	46
3.2.1. Idea y concepto	47
3.2.2. Período temporal	48
3.2.3. Duración	48
3.2.4. Ubicación espacial	49
3.2.5. Conflicto	50
3.2.6. Género: la aventura infantil	50
3.2.7. Personajes	51
3.2.8. Clímax y final feliz	52
3.2.9. Descripciones	53
3.3. Análisis poético del guión	53
3.3.1. Resumen de la trama	54
3.3.2. Segmentación en actos	59
3.3.3. Líneas narrativas	62
3.3.4. Dispositivo narrativo	70
3.3.5. Análisis narrativo	72
3.4. Análisis estético del guión	74
3.4.1. Uso del lenguaje y estilo	75
3.4.2. Simbología	77
3.4.3. Descripciones	79
3.4.4. Diálogos	80
3.5. Identificación de elementos comerciales y autorales en <i>Mochica</i>	84
3.5.1. Lo comercial	84
3.5.2. Lo autoral	86
CONCLUSIONES	89
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	92
ANEXOS	95

INTRODUCCIÓN

¿Para qué escribimos? La pregunta se nos presenta inmediatamente al intentar aproximarnos a nuestra propia obra por lo que se hace necesario hacer el esfuerzo de asumir la labor de crítico, de teórico, de investigador. Es una labor que nos es ajena, pues nuestro ímpetu es el creativo, el que nos empuja a contar historias o generar sensaciones a través de las palabras. Sin embargo, estas reflexiones son ajenas a la respuesta que buscamos para discutir acerca de nuestra labor.

Entonces: ¿para qué escribimos? La labor de escribir puede asumirse desde muchos ángulos. Podríamos más bien preguntar qué escribimos, o cómo, o por qué. Este es el análisis temático de una obra. Para realizarlo basta con leerse un poco y encontrar elementos temáticos comunes. En mi caso personal hallo una predominancia de personajes femeninos, situaciones de encierro, despertares sexuales. Por otro lado, también suelo plasmar universos fantasiosos, grandes aventuras y relaciones fraternales. Este análisis temático puede asociarse al factor personal inherente a todo escritor. A todo creador, en realidad a todo ser humano.

La respuesta a la pregunta de cómo escribimos tiene un interés mayor a nivel de análisis. Aquí, los autores que se atreven a autoanalizarse se dedican a escudriñar su estilo, sus opciones estructurales, narrativas y poéticas. Es un segundo nivel de análisis, en ocasiones de gran profundidad y lucidez. Si volteo a revisar mi propio trabajo veo una predilección por estructuras narrativas lineales, sencillas, aristotélicas. La claridad expositiva, el desarrollo secuencial, la precisión en las palabras, la economía de recursos. Este nivel de análisis es también muy personal, y cada autor lo lleva a su manera. Vallejo le da un peso social. Rilke se enfoca en lo personal (la experiencia vital, diría). Paz hace un análisis historicista. Estos análisis son apasionantes y reveladores para autores que están interesados en analizar su obra, pero hay otros niveles de análisis que tienen utilidades prácticas además de académicas o filosóficas.

Una tercera posibilidad de análisis descansa en la pregunta de por qué escribimos, pregunta más compleja que las dos anteriores. La respuesta tendría que tener una base histórica, que analice los albores de la escritura, de la narración, la naturaleza humana y su necesidad de contar historias, la evolución del universo musical humano, que deviene en poesía, la historia del drama, que deviene en teatro y cine, etc. Este análisis es infinitamente más complicado, pues parte de la pregunta más compleja de todas: por qué. Es un análisis que se escapa de los confines de un ensayo como este y entra en el universo de la filosofía. Es, por lo tanto, una posibilidad de enorme validez académica, no tanto así práctica, pues difícilmente encontraremos una respuesta satisfactoria, clara o concreta, sólo más preguntas que llevarán a valiosas discusiones y la perpetuación del conocimiento humano a través de un nuevo estudio de valor.

Esta breve disertación acerca de las posibilidades de análisis de una poética personal nos devuelve a la pregunta inicial, cuya respuesta pretendemos responder a continuación. ¿Para qué escribimos? ¿Existe alguna utilidad “práctica” en la labor del escritor? ¿Cuál es la utilidad, el uso de lo que ponemos en el papel? La respuesta es sencilla. Escribimos para que nos lean. ¿Cuál es el sentido de volcar palabras en el papel que luego van al cajón? La presente introducción es una segunda versión, pues la primera, muy distinta, no fue satisfactoria. ¿Cuál fue la utilidad de dicho primer borrador? Ninguna. ¿Quién sería Franz Kafka si no lo hubiéramos leído? Nadie. Vale decir que no es del interés de muchos grandes autores la persona se encuentra del otro lado del acto comunicativo de escribir, pero sí es de nuestro interés, más por ubicarnos dentro del ámbito de las industrias culturales y no tanto del arte, pues nuestro arte literario es al final de cuentas un acto de comunicación masiva, y como tal necesita un público lector que, mientras más numeroso sea, garantizará más oportunidades para que saquemos nuestra próxima obra. Pero he aquí el dilema. ¿Es posible hacer buena literatura para un público masivo? En el caso de mi propia poética tiene que ser así. A continuación paso a explicar la razón.

Existen varios medios para la Escritura Creativa. El ensayo, la narrativa, la poesía, el teatro y el guión cinematográfico. Listo este al final porque efectivamente está al final. Vive en la frontera entre lo que es literatura y lo que no. De hecho, es literatura pensada no para ser leída, sino para ser interpretada. Hasta las obras de teatro se leen y se encuentran en librerías. Los guiones raramente. Pueden ser obras hermosas, pero son subproductos, sólo herramientas para plasmar ideas en escena. Este medio difícil de categorizar es el mío, en el que me he desenvuelto por quince años.

Existen tres elementos teóricos de análisis en un guión cinematográfico: su retórica, su poética y su estética. En el caso de la retórica de un guión, esta consiste en el empleo del lenguaje en el texto y la capacidad persuasiva del mismo. El guión tiene una escritura restringida y ambigua que renuncia a la descripción y al símil en búsqueda de la cámara. Contiene la pauta necesaria para la acción y la construcción de la historia y además genera atmósferas. Sin embargo, tiene una labor adicional de persuasión. ¿A quién debe persuadir un guión? ¿Quién lo lee y por qué?

La poética del guión se encarga de los elementos dentro del mismo guión y su combinación para lograr determinados objetivos. Se trata de la estructura narrativa, los elementos del argumento, personajes, actantes, iconografía planteada, unidades concretas o escenas, saltos temporales, puntos de vista y demás. La pregunta clave es ¿cuál es la razón por la que los elementos se encuentren como están en el guión? ¿A qué responden las opciones poéticas dentro del mismo?

Finalmente, la estética de un guión se refiere a las imágenes acústicas y visuales planteadas en el guión, los espacios fílmicos desarrollados, diversas yuxtaposiciones, semejanzas, transiciones o

sinestesias que el autor ubica en él para atrapar a un lector. Es lo que hace que un guión sea bello, lo que hace que trascienda su característica de medio en función de un fin, es lo que vuelve al guión un fin en sí mismo y lo ubica a la zaga de la lista de medios para desarrollar Escritura Creativa. Como en el caso de la poética surgen preguntas referentes a las razones para tomar las decisiones estéticas tomadas. ¿Para qué se toman? ¿Por qué esta transición y no aquella? ¿Por qué la repetición de esa imagen?

Retórica, poética y estética. Todas nos dejan con preguntas a responder y las respuestas orientan nuestra mirada hacia el público. ¿La razón? El cine es muy caro. Mientras que un poemario o una novela puede ser escrita en la soledad de una habitación que cobija al escritor y sus ideas, el guión no tiene sentido bajo este esquema. Como se planteó anteriormente, un guión no está hecho para ser publicado. Ese no es su fin, porque en esencia el guión es sólo un medio. El guión debe ser producido, y para lograrlo el guionista debe pensar no sólo en la poética (orientada hacia la narración efectiva de la historia) y la estética (orientada al disfrute del texto mismo como abanico de posibilidades estilísticas auditivas y visuales), sino también en la retórica. ¿A quién debe persuadir el guión para, eventualmente, con empuje, suerte (y mucho dinero), ser producido? Lamentablemente, a un inversionista, o un auspiciador, o un jurado. Agentes externos, no literarios, más afines con el mercado que con el artista. Además de contar una historia bien y ser una obra digerible a nivel de lectura, el guión debe convencer de que la historia que cuenta atraerá público al cine.

Esto no es del todo cierto, por supuesto, como lo demuestran cientos de películas autorales, difíciles y herméticas que se han abierto paso heroicamente hacia las salas de cine y han tomado su lugar en la historia de la cinematografía mundial. Aunque este punto puede ser debatido, mi poética personal debe tomar el camino del público por una razón adicional: no sólo me dedico al difícil y caro medio del cine. Me dedico al doblemente difícil y triplemente caro medio del cine de animación, un medio altamente segmentado, con presupuestos altísimos y un público fuertemente determinado. El público debe ser un eje central en el quehacer creador, me guste o no. Esto nos obliga a retroceder a una pregunta planteada líneas atrás: ¿Es posible hacer un buen guión para un público masivo? Cinematografías con industrias desarrolladas como la francesa, la japonesa o la estadounidense nos demuestran que sí. La nuestra, aún en desarrollo y sometida a un público con grandes deficiencias culturales, se encuentra aún en el proceso de aprendizaje. Nos toca a los creadores encontrar ese balance entre público y calidad. Es nuestra labor escribir películas buenas que no alienen al público, para garantizar el crecimiento de la industria. Debemos evitar la complacencia fácil y la narrativa hermética. Debemos encontrar un punto medio.

Si tomara lo expuesto con ligereza me vendería al consumismo, dedicándome a escribir lo que el público quiere porque vende. Es sencillo encontrar justificaciones para esto en líneas anteriores, pero

esa no es la búsqueda del presente ensayo. El objetivo es crear algo hermoso, que trascienda, que apele al corazón y emocione, que apele al intelecto y critique. En el pasado eso hubiera sido una posibilidad. Las obras predilectas por el público eran producidas con la trascendencia y la belleza en mente. Sin embargo, actualmente vivimos en una época en la que los productos huyen de la trascendencia. Lo deseable es lo efímero. El producto que dura lo que dura su lectura o su proyección y luego se desvanece en el olvido abriendo paso al siguiente producto desechable. Consumo y más consumo. ¿Cómo crear algo que trascienda en este mundo consumista y banal?

Una propuesta personal es necesaria. La animación es el medio elegido, y es complejo, como ha sido mencionado. Por todos estos factores evito tomar el reto con ligereza y venderme al consumo masivo. Tampoco deseo tomarlo con pesimismo y luchar durante años para conseguir escaso financiamiento y producir un par de cortometrajes que nadie verá. Elijo tomarlo como una oportunidad. En todo el Perú no hay otro realizador de animación que se desenvuelva en el ámbito académico. Es una oportunidad dorada para realizar un análisis en el que confluyan los aspectos mencionados en busca de exponer una poética personal, propia, que dialoga con el público en miras a generar un cine de autor con acogida popular.

Habiendo planteado lo anterior, la hipótesis que busca darle dirección al presente análisis sugiere que es posible alcanzar el balance entre el cine de autor y el comercial en animación a través del equilibrio de elementos orientados a ambos tipos de cine, entretajidos en la narrativa, estructura y poética del guión literario. Para poder confirmar esta hipótesis tomaremos como caso de estudio mi guión literario para el largometraje de animación *Mochica*. Una película para toda la familia cuyo guión ha sido ganador de dos premios del Ministerio de Cultura del Perú, el Fondo Ibermedia de España y un Incentivo de Desarrollo de Brasil. El análisis estará organizado partiendo de una caracterización de la poética del cine de animación infantil a manera de antecedentes, el análisis de literatura referida a la estética, retórica y poética para encontrar algunos elementos teóricos adecuados para aplicar a la lectura del guión y finalmente el análisis del guión desde esos tres puntos de vista, bajo la óptica de la evolución del mismo, desde el ámbito puramente autoral al híbrido autoral/comercial en que se convirtió la última versión.

Paso a describir brevemente los capítulos: En el capítulo 1 se encuentra una caracterización de la poética del cine de animación infantil partiendo de un respaldo teórico cultural y de forma que nos ayude a dilucidar las opciones comerciales, autorales e híbridas tomadas en diversos largometrajes de animación del mundo, la industria Hollywoodense y Latinoamérica, con el fin de ubicar *Mochica* en su adecuado contexto fílmico, narrativo y teórico. En el capítulo 2 nos detendremos en la teoría que nos ayudará a dilucidar ciertos conceptos necesarios para analizar el guión en el capítulo 3. Para eso hemos

elegido primordialmente a Terry Eagleton, cuya “Estética como Ideología” nos ayudará a ubicar el contexto estético de una obra con afán comercial. Otro autor importante al que hemos recurrido es Aristóteles, cuyos tratados sobre la “Poética” y la “Retórica” nos darán algunas claves para el análisis de ambas características del guión de *Mochica*. Por último, en el capítulo 3 pasaremos a analizar el guión mismo en cuanto a lo estético, poético y retórico, desglosando sus diversos elementos para esclarecer qué elementos de *Mochica* recaen en lo comercial, cuales en lo autoral y cuáles son híbridos. Finalmente, plantearemos conclusiones breves y claras con miras a aportar a la necesaria discusión sobre el balance entre lo comercial y lo autoral en la *praxis* del cine actual.

Para empezar a diseccionar las opciones tomadas en *Mochica* debemos antes definir brevemente dos conceptos que se tomarán en cuenta, y el sentido que le estamos dando para definir un camino de comprensión claro en el presente análisis. Estos conceptos son los siguientes: lo comercial, y lo autoral: Lo comercial puede definirse fácilmente. Es lo referente al comercio, lo que se vende. Esta definición no ayuda. En el mundo del guión cinematográfico nos conviene plantearlo como lo orientado al público, es decir, las decisiones tomadas pensando en un público objetivo definido, las decisiones que, con suerte y cálculo, les gustarán. Lo autoral, igualmente, es lo referido al autor. Definición gaseosa y estéril que tampoco nos ayuda. En nuestro caso la tomaremos como todo lo referente a una poética que no parte del público objetivo, sino de los intereses particulares del autor, su búsqueda personal, su propuesta propia en medio de un mundo dado a lo comercial.

El cine peruano atraviesa un resurgimiento. Por el lado autoral el espaldarazo fue dado por “La Teta Asustada” de Claudia Llosa y sus premios internacionales. Por el lado comercial “Asumare” de Tondero Producciones dejó en claro que el cine peruano puede ser un buen negocio. Desde el punto de vista de la animación, desde “Piratas en el Callao” de Eduardo Schuldt, el Perú se ha vuelto un referente regional de producción de largometrajes en 3D, ya que tiene 7 largometrajes estrenados a la fecha y otros tantos en diferentes etapas de producción. En esta coyuntura se vuelve esencial un estudio como el planteado, que contraste las necesidades del mercado con la poética personal, en miras a realizar largometrajes de animación pensados, diseñados con la personalidad del autor como eje primordial, sin descuidar los requerimientos del negocio.

La razón de la importancia de un análisis de este tipo radica en los productos audiovisuales que nos entrega la cartelera con añorada periodicidad y cuidada factura técnica, pero escaso valor narrativo o cinematográfico. El cine peruano amenaza con convertirse en únicamente un negocio. Las propuestas personales, arriesgadas e interesantes se ven relegadas e ignoradas (panorama históricamente repetido, lamentablemente, pero en la coyuntura actual pavorosamente palpable). Cuando un esforzado producto de este tipo llega a la cartelera, los distribuidores lo eliminan tras una semana de fracaso comercial.

Es un panorama auspicioso para las distribuidoras y desolador para los creadores apasionados. Es por eso que se vuelve indispensable encontrar un punto medio, alcanzado hace décadas por cinematografías como la estadounidense, tanto en el cine *live action* como en el de animación. En nuestro caso algunos ejemplos brillan por haberlo conseguido, al menos hasta cierto punto, como es el caso de *Las Malas Intenciones* de Rosario García-Montero o *Magallanes* de Salvador del Solar. La confirmación de esta necesidad del cine nacional de cumplir con público y crítica se ve reflejada en el fallo final del jurado del Concurso Nacional de Desarrollo de Proyectos Cinematográficos de DAFO (Ministerio de Cultura del Perú) que premió al proyecto de desarrollo de *Mochica* en 2012.

“Los miembros del jurado, quisiéramos expresar nuestra satisfacción al haber podido otorgar premios del 2012 a seis propuestas de cine jóvenes, innovadoras y sumamente prometedoras, tres regionales y tres en Lima y Callao. Desde la animación, a la comedia, pasando por el drama histórico, la acción y aventura y relatos intimistas de nuestra vivencia nacional, hemos seleccionado – de entre cuarentinueve excelentes propuestas – aquellas que no solo apuestan por la difusión de nuestra cultura y una reflexión sobre nuestra problemática social, sino que además anuncian una nueva ola de cine nacional inteligente, entretenido y de importante relevancia popular”

(Fallo Final Concurso de Desarrollo de Proyectos de Largometraje 2012)

Como puede verse, la preocupación del jurado está en alentar nuevas propuestas cinematográficas más orientadas a lo comercial sin dejar de lado lo autoral. En todos los casos dicha intención de equilibrio entre lo autoral y lo comercial nace del guión literario, una obra narrativa por cuenta propia que además tiene la doble tarea de contar bien la historia y convencer a un jurado de sus valores artísticos y comerciales. La presente tesis propone analizar cómo lograr este equilibrio, cuya necesidad está demostrada en el acta del jurado que premió el guión de *Mochica* en 2014 en el Concurso Nacional de Largometraje de Ficción de la DAFO (Ministerio de Cultura del Perú):

“Mochica de la productora Caracoles Estudios S.A.C. por contar eficazmente una hermosa fábula que se nutre de los mitos ancestrales de la Cultura Moche, con una excelente combinación de drama, aventura y humor para el disfrute de toda la familia”

(Acta del Jurado del Concurso Nacional de Proyectos de Largometraje de Ficción 2014)

Un guión debe funcionar. Debe narrar. Debe reflejar intereses personales del autor. Además, debe convencer. El presente análisis del guión de *Mochica*, enfocado en su búsqueda de balance entre lo comercial y lo autoral espera sacar conclusiones narrativas, de estructura y de estilo que aporten a la

discusión, tan necesaria en el panorama de la cinematografía peruana contemporánea, de los elementos necesarios en un guión para funcionar en los diferentes niveles en los que debe cumplir, tanto con su autor, su público y sus agentes comerciales.

CAPÍTULO 1

CARACTERIZACIÓN DEL GUIÓN EN EL CINE DE ANIMACIÓN INFANTIL

1.1. Contexto cultural

Vivimos en una sociedad ya hace mucho tiempo consumida por la cultura de masas. Y el guión, objeto de estudio de la presente tesis, vive por definición en los confines de dicha cultura. En ese sentido los estudios de interés para el presente proyecto son los que analizan la cultura de masas, como los de Umberto Eco, Gilles Lipovetsky, Alvin Toffler y Mario Vargas Llosa citados líneas más abajo. Estos dan luces de una sociedad obsesionada con el entretenimiento, análisis obligatorio para un estudio de esta índole:

La diferencia esencial entre aquella cultura del pasado y el entretenimiento de hoy es que los productos de aquella pretendían trascender el tiempo presente, durar, seguir vivos en las generaciones futuras, en tanto que los productos de éste son fabricados para ser consumidos al instante y desaparecer, como los bizcochos o el *popcorn*. Tolstói, Thoman Mann, todavía Joyce y Faulkner escribían libros que pretendían derrotar a la muerte, sobrevivir a sus autores, seguir atrayendo y fascinando lectores en los tiempos futuros. Las telenovelas brasileñas y las películas de Bollywood, como los conciertos de Shakira, no pretenden durar más que el tiempo de su presentación, y desaparecer para dejar el espacio a otros productos igualmente exitosos y efímeros. La cultura es diversión y lo que no es divertido no es cultura. (Vargas Llosa, 2012: 31)

Sin afán de desacreditar opiniones como la mencionada, la búsqueda del presente proyecto es la confluencia de factores a través de un producto que trascienda sin alienar a la sociedad en la que vivimos. Veamos entonces cómo existen opiniones contrapuestas en lo referente a la cultura de masas:

Ya desde su primera edición en 1968 Umberto Eco advertía de las características de esta realidad en *Apocalípticos e Integrados* (Lumen, 1984), libro esencial en el que se le atribuyen ciertas características a la cultura de masas:

Los mass media, inmersos en un circuito comercial, están sometidos a la “ley de oferta y demanda”. Dan pues al público únicamente lo que desea... (1984: 46)

No todos los teóricos que han indagado en este “nuevo” tipo de cultura han sido tan escépticos ni pesimistas. Alvin Toffler, en la introducción de *La Tercera Ola* (1979) afirma que “la desesperación no sólo es un pecado (como dijo creo que fue C.P. Snow), sino que, además, está injustificada” (1979: 8). Vivimos, pues, en un mundo ampliamente analizado bajo ópticas en ocasiones contrapuestas y que justificadamente genera debate en lo concerniente a la manera en la que son (o deben ser) consumidas

y/o producidas las obras que, como escritores, guionistas o realizadores de contenido de masas, ponemos a disposición de las audiencias.

En este marco social contemporáneo, el guión se ubica en un suspenso particular. Como obra de producción literaria palidece contra las otras posibilidades como la poesía, la literatura o el teatro, por el simple hecho de no ser un producto escrito para ser vendido en librerías y leído por el amplio público. Ya que su esencia es la de ser una herramienta para contar una historia audiovisualmente, termina por ser un subproducto, y al serlo debe encontrar la manera de encontrar el financiamiento necesario para poder realizarse audiovisualmente, de manera que no quede como un subproducto, per se. En otras palabras, el guión debe ser suficientemente entretenido para convencer a posibles financistas que lo ayuden a salir del suspenso de ser un mero subproducto, pero a la vez debe escapar de las garras de lo comercial en la búsqueda de una voz propia, personal y valiosa. Al respecto, los especialistas en guión advierten la necesidad de satisfacer tanto las expectativas personales como las de la audiencia, como lo asegura Robert McKee en *El Guión* (Alba Editorial, 2009):

La diferencia por la mera diferencia es algo tan vacuo como el cumplir los imperativos comerciales a ojos cerrados. Después de trabajar durante meses o incluso años recopilando datos, recuerdos e invenciones para crear el tesoro que constituye el material de una historia, no hay ningún escritor serio que se aventure a enjaular su visión dentro de una fórmula o a trivializarla en fragmentaciones vanguardistas. La fórmula de lo <<bien hecho>> puede ahogar la voz de una historia pero las extravagancias del <<cine de autor>> le provocarán problemas de dicción. [...] El artista maduro nunca atrae la atención sobre sí mismo y el artista sabio nunca hace nada por el mero hecho de ir contra lo establecido. (23-24)

Históricamente, el arte ha estado ligado al sistema de producción capitalista de la siguiente manera: el capitalismo industrial generó las vanguardias históricas, cuyo cuestionamiento de la sociedad devenía en utopía. El capitalismo de consumo generó la neovanguardia, que se dedicó a cuestionar la academia. La utopía fue abandonada y el arte se encontraba en el ámbito de la heterotopía. El capitalismo cultural en el que vivimos genera la llamada post vanguardia, que en realidad critica la cultura misma en una distopía artística. En este contexto, el cine no es solamente un arte, sino que debe ser visto como parte de la producción cultural. Punto clave para discutir su trascendencia autoral a la vez que sus intenciones comerciales.

Esta sociedad en la que vivimos es una en la que lo estético lo inunda todo. El fácil acceso a la tecnología permite a un gran número de creadores dar a conocer sus obras y la proliferación de canales de distribución multiplican los públicos. En este contexto lo comercial se vuelve la norma, pues ante la

feroz competencia es más posible destacar vendiendo un producto masivamente. La animación participa en este proceso de manera protagónica, al ser un medio marcado por la tecnología y usualmente segmentado para un público infantil, que tiene exigencias particulares. Ante esta coyuntura las opciones son dos: la distopía artística, capaz de remecer el mercantilista medio de la animación, aunque genere un impacto sólo en círculos académicos o reducidos; o una propuesta que participe de lo comercial priorizando una poética propia, en suma, un punto medio, lo que afirmaba McKee líneas arriba y lo que *Mochica* pretende ser. Para lograr este punto medio es necesario analizar y definir los aspectos en los que lo comercial debe dar paso a lo autoral y viceversa.

Sin embargo, los estudios que contrastan la poética de un autor con el público escasean, pues suelen enfocarse en otros aspectos de la toma de decisiones artística, incluso desdeñando al público en ocasiones. “No hay que engañarnos, amado Perú: tus lectores están a nivel de reader’s Digest, y sólo tendrá éxito quien escriba poesía pre-masticada” sentenciaba Rodolfo Hinostroza en *Los Nuevos* (1967: 68). ¿Será posible encontrar un punto medio que no aliene a la audiencia pero que también los rete?

Como en toda propuesta poética, la obra realizada puede -y debe- enmarcarse en una tradición a la cual se debe, a la que pertenece. De ahí se desprenden ciertas conclusiones y oportunidades para analizar las decisiones tomadas para poder determinar el valor de la propuesta, su capacidad de ruptura del molde o su adecuación a dicho molde. Nadie crea sobre el vacío. La tradición nos determina y nos ayuda a esclarecer la poética propia.

Mochica es una película de animación orientada a la familia. En ese sentido, se enmarca en una tradición del cine de animación infantil y familiar que tiene numerosos exponentes en la actualidad. La pregunta es, ¿con qué guiones se identifica? ¿Cuáles son sus referentes? Difícilmente puede elegirse un grupo de películas de animación azarosamente y determinar que esa sea la muestra basada en la cual se deberá analizar una serie de factores para determinar la poética del cine de animación infantil que antecede a *Mochica*.

En el caso de *Mochica* la búsqueda siempre ha sido vivir entre dos concepciones de hacer cine: la comercial y la autoral, por lo tanto analizaremos ambas categorías en una pequeña muestra de películas de animación orientada hacia ambos aspectos. Ninguna película es absolutamente personal o absolutamente comercial, pero sí hay películas que tienden a un camino o al otro. Adicionalmente, hay productos híbridos, que balancean adecuadamente ambas categorías. En esos nos concentraremos rescatando una muestra de cada una de las tres regiones que nos interesan primordialmente: la industria hollywoodense, el cine mundial y el latinoamericano.

1.2. Lo comercial, lo autoral y lo híbrido:

1.2.1. Características del cine de animación infantil a partir de algunos casos

De acuerdo a las categorías de lo comercial y autoral establecidas, se ha elegido películas que se adhieren a una u otra categoría con el fin de discutir brevemente sus valores en cuanto a su temática, estructura narrativa, género, personajes y estilo, para así poder dilucidar en qué aspectos de la propuesta poética recae cada uno de estos elementos y si pueden categorizarse como comerciales o autorales.

Para justificar el corpus elegido se ha recurrido a la página web rottentomatoes.com, en la cual se listan valoraciones positivas o negativas tanto de público como de críticos especializados para diversas películas de todo el mundo. La lógica de la presente elección ha sido que las películas con una semejanza entre la valoración de la crítica y del público pueden considerarse productos híbridos. Por otro lado, cuando la valoración del público es mayor puede asumirse que la película es de corte comercial, mientras que si la valoración de la crítica es mayor la película puede considerarse como autoral.

Adicionalmente a dicha categorización se ha elegido un título relacionado con la industria hollywoodense, un título del resto del mundo y un título del cine latinoamericano en cada categoría (comercial, autoral e híbrida). La razón para esta categorización proviene de la manera en la que se organiza el cine de animación -y, en realidad, todo el cine- en los esquemas de producción actuales. Estados Unidos y Hollywood tienen una capacidad de producción hegemónica y altamente especializada, con altos presupuestos y públicos masivos alrededor del mundo. El resto del mundo debe producir a merced de las coproducciones, compartiendo los riesgos financieros pues los públicos no suelen ser masivos, gran riesgo para producciones muy caras como suelen ser las animaciones. Un caso especial es el de Latinoamérica por dos razones: la cercanía a nuestro mercado y los esfuerzos mayores a nivel de financiación y captación de público. De ahí la razón de elegir estos tres sectores geográficos para generar la muestra de películas a comentar a continuación.

1.2.1.1. Lo comercial en el cine de animación infantil

Como ya se ha mencionado, los productos comerciales son los que están diseñados desde su concepción inicial como un material de consumo para un público. Por ende, las decisiones tomadas giran en torno a esa concepción. Veamos de qué manera esas decisiones recaen en lo comercial o lo autoral según los ejes de discusión mencionados anteriormente. Según lo planteado, se ha elegido como representante

del cine hollywoodense *Frozen 2* (2019), del resto del mundo la japonesa *Pokémon La Película 2000* (2000) y de Latinoamérica la peruana *Condorito* (2017).

Hollywood: *Frozen 2* (2019)

Valoración de Crítica: 77% / Valoración de Público: 92% (Fuente: rottentomatoes.com)

Frozen 2 cuenta la segunda aventura de la Reina Elsa, su hermana la princesa Anna y sus compañeros. En esta ocasión tienen que dejar su reino para encontrar el misterio del pasado de Elsa, mientras se embarcan en una gran aventura marcada por personajes que sirven de relajación cómica, como el hombre de nieve Olaf. La estructura narrativa es lineal, simple y clara, con un par de flashbacks emotivos insertados en el camino y dos protagonistas claramente identificables. El conflicto de la protagonista principal es la búsqueda de su identidad, en clara alusión al probado éxito taquillero y comercial que fue la primera parte de la franquicia. El punto de vista salta entre Elsa, Ana, Kristof y Olaf, haciéndolo omnisciente. El género es aventura, con toques de comedia y drama, géneros probadamente efectivos en el medio de la animación infantil. En ese sentido la exposición es breve y da paso a la acción, y el estilo es rápido y cargado de acción con un personaje de *comic relief* salpicado a lo largo de la trama, y el final es feliz y satisfactorio. Todos los elementos mencionados están alineados con el público y el cine comercial. La fórmula se sigue a rajatabla hasta el límite de convertirse en un calco de la primera parte. Cabe resaltar que *Frozen 2* no es un referente para *Mochica*, es un referente del cine comercial que busca efectividad en la taquilla, y sus opciones nos ayudan a dilucidar cuáles de las nuestras se adhieren a este modelo para identificar en qué se recae en lo comercial.

Mundo: *Pokémon La Película 2000* (2000)

Valoración de Crítica: 19% / Valoración de Público: 56% (Fuente: rottentomatoes.com)

Pokémon La Película 2000 cuenta la historia de Ash Ketchum, que descubre el plan malévolo de un genio criminal que quiere robar tres esferas de poder para controlar el mundo. Él debe detenerlo y se alía con sus usuales antagonistas (el Equipo Rocket), y un sinnúmero de Pokémon que hacen su aparición para ayudar al merchandising posterior. El código de la película está cargado de acción y comedia sencillas, además de una trama genérica y muchos personajes marketeables (los Pokémon). Adicionalmente, los mensajes positivos abundan, como la conversión de los usuales villanos para ayudar a un bien mayor. La narrativa, es lineal y sencilla con unos cuantos saltos temporales utilitarios. El protagonista es uno solo muy principal (Ash Ketchum) y el objetivo claro (conseguir las esferas para vencer al mal). La moraleja del trabajo en equipo es también muy evidente y el clímax tiene un tranquilizador final feliz que balancea la acción de la historia. Esta película ha sido realizada pensando en los fans de la serie, construyendo su narrativa en un producto previamente establecido para generar ventas más sencillas.

Latinoamérica: *Condorito* (2017)

Valoración de Crítica: 33% / Valoración de Público: 47% (Fuente: rottentomatoes.com)

Condorito cuenta la historia de un cóndor que debe recuperar un amuleto perdido para rescatar a su suegra Tremebunda de unos extraterrestres que la han secuestrado. En su ausencia, su novia Yayita es cortejada por Pepe Cortisona y los amigos de Condorito deben evitar que esto ocurra. La elección de Condorito, película peruana hecha con capitales mixtos y doblada por chilenos y mexicanos, es obvia. La búsqueda es un éxito comercial a través del uso de un personaje con una base de fans establecida y lograda. La mitad del trabajo ya está hecho, como es en el caso de *Minions* (2015) y tantas secuelas que se producen actualmente. En el caso de *Condorito* no hay gran moraleja o enseñanza. Es puro entretenimiento. Los personajes son los que ya conocemos de la tira cómica, con sus conflictos previamente establecidos y personalidades gruesamente delineadas. Algún interés recae en la estructura narrativa, que salta entre la aventura de Condorito y la de Yayita en Pelotillehue mientras evita a Pepe Cortisona, lo que además plantea un punto de vista omnisciente. Sin embargo, el género vuelve a caer en lo mismo: aventura y comedia, poca exposición y mucha acción, y un estilo sencillo con impostación cómica. El humor grueso de *Condorito* la ubica completamente dentro de la búsqueda comercial, casi sin alicientes personales. Es un personaje conocido al cual se le saca el jugo para atraer audiencias, haciendo de esta una propuesta puramente comercial.

1.2.1.2. Lo autoral en el cine de animación infantil

En contraste con los productos previamente mencionados, los guiones autorales reflejan preocupaciones personales de sus directores, usualmente autores del guión. Esta noción proviene de la Teoría del Autor, popularizada por André Bazin en la revista Cahiers du Cinéma (1957), la cual indica que los cineastas son autores de sus películas, no meros artesanos, y sus motivaciones, repeticiones y estilo provienen de recónditas obsesiones personales, intereses propios y búsquedas privadas. Como afirma Bazin en *De la política de los autores*: “la política de los autores es la más peligrosa de las políticas ya que sus criterios son muy difíciles de formular” (2003). Esto es debatible, particularmente en películas comerciales, pero en otras propuestas que para fines de este estudio llamaremos “autorales” no lo es tanto. Estas propuestas poéticas, a partir del autor y no del público, generan en ocasiones dificultades para levantar los fondos necesarios o las audiencias requeridas para recuperar la inversión, pero valientemente salen adelante como obras redondas y logradas. Del ámbito hollywoodense rescataremos *Anomalisa* (2015), del resto del mundo la francesa *El Ilusionista* (2010) y de Latinoamérica, siendo una categoría vacía, mencionaremos brevemente el histórico corto peruano del uruguayo Walter Tournier *Nuestro Pequeño Paraíso* (1983).

Hollywood: *Anomalisa* (2015)

Valoración de Crítica: 92% / Valoración de Público: 71% (Fuente: rottentomatoes.com)

Anomalisa es la historia de Michael Stone, un hombre casado que va a dar una conferencia en un hotel. Poco a poco descubrimos que Michael ve a todas las personas a su alrededor con la misma cara, y la misma voz. Nadie es diferente. Esto lo mantiene apático y amargado. Sin embargo, de pronto escucha una voz distinta, una mujer en una habitación contigua. Va a conocerla y también tiene una cara propia, diferente a la del resto. Ella se avergüenza de su cara, pues tiene una cicatriz, pero a Michael, acostumbrado a la uniformidad de rostros y voces, le parece hermosa y fascinante. La seduce, tiene sexo con ella en su habitación y le propone huir juntos, pero poco a poco su cotidianidad, sus hábitos alimenticios, sus temas de conversación, hacen que Michael la empiece a ver como al resto, con la misma cara y la misma voz, por lo que, nuevamente amargado, regresa a su casa con su esposa y su hijo, ambos con la misma cara y voz que el resto del mundo. Esta pequeña historia de gente pequeña encerrada en un común hotel de Ohio está tan alejada de lo comercial como puede ser posible. No hay animales ni niños con los que el público pueda identificarse, ni siquiera hay verdaderos humanos (salvo Michael y Lisa), todos son autómatas idénticos. Las situaciones son absolutamente humanas y cotidianas, y hasta la escena de sexo es más real que las de películas en carne y hueso, con personajes con cuerpos imperfectos e incómodos al quitarse la ropa frente a un extraño. El concepto nihilista y alienante se suma al género (entre el drama y la comedia negra) para expresar intereses propios del autor, Charlie Kaufman, que ya ha explorado dichos intereses en otras obras como *El Ladrón de Orquídeas* (1999) o *¿Quieres ser John Malkovich?* (2002). Concedamos que la película no es infantil ni familiar, pero de todas maneras necesita un público cada vez más ávido de entretenimiento ligero para escapar de la rutina. Esta película no hace concesiones de ese tipo. Está más concentrada en las preocupaciones del autor y su propuesta poética. En esas líneas, la estructura narrativa es clara y sencilla. Tanto así que casi se siente como que no se está viendo nada de importancia. No hay riesgo de muerte, ni sobresaltos. La acción es estática y tiene muchos diálogos y exposición otorgada por personajes con los que es difícil encariñarse o conectar.

Mundo: *El Ilusionista* (2010)

Valoración de Crítica: 91% / Valoración de Público: 79% (Fuente: rottentomatoes.com)

El Ilusionista cuenta la historia de Tatischeff, un viejo ilusionista cuyo estilo de espectáculo está siendo dejado de lado y volviéndose obsoleto. Mientras hace un tour por Escocia conoce a una chica que lo sigue a todos lados y a quien adopta. Para poder mantenerla se pone a trabajar y juntos generan un vínculo de padre e hija. Esta sencilla historia está basada en un guión no publicado del maestro francés Jacques Tati, y es un homenaje a un tipo de cine poco conocido, con comedia sutil, atención al detalle y tono melancólico, como son las aventuras de Monsieur Hulot, personaje creado por Jacques Tati. El

estilo visual y narrativo se parece mucho a la película anterior de Sylvain Chomet, director de esta película, por lo que se evidencia la búsqueda de un estilo propio. Al igual que esa película, la propuesta es prácticamente muda, con muy poco diálogo, otra opción muy propia de una propuesta personal, ajena a los cánones y expectativas del público. El género es comedia y drama, ambos tratados de una manera tan ajena, delirante y pasiva que dan paso a la contemplación.

Latinoamérica: *Nuestro Pequeño Paraíso* (1983)

Valoración de Crítica: No hay información / Valoración de Público: No hay información

Una breve mención para este esencial cortometraje peruano de 9 minutos. En él, un joven ve televisión y se ve mimetizado con lo que aparece en pantalla. Por la brevedad de la trama no hay mucho que comentar a nivel de estructura, desarrollo de personajes o propuestas poéticas, pero el cortometraje de Walter Tournier es un evidente comentario social, con un protagonista poco agraciado físicamente y una estética “feísta” que choca directamente con los intereses de la audiencia. La elección de este cortometraje es porque, como se ha mencionado anteriormente, Latinoamérica es un territorio sin grandes posibilidades monetarias, donde las películas de animación se ven obligadas a ser productos comerciales para sobrevivir, pues no pueden ser subvencionadas por aparatos estatales proteccionistas ni grandes y multimillonarios estudios, como sí ocurre ocasionalmente en otras regiones del mundo.

1.2.1.3. Lo híbrido en el cine de animación infantil

Por lo expuesto anteriormente, nuestro interés principal radica en los productos híbridos, que balancean lo comercial y lo autoral adecuadamente para no alienar a su público y así no representar una inversión fallida, pero además intentan darle un alma a sus productos, una personalidad propia, una poética. Estos productos son los referentes de *Mochica*, su tradición. No a nivel de historia, o de tono, sino de intenciones artísticas y comerciales. La muestra elegida, como las anteriores, se ubica en las tres regiones mencionadas previamente. Del cine de Hollywood rescataremos *Isla de Perros* (2018), del resto del mundo la japonesa *Mi Vecino Totoro* (1988) y de Latinoamérica la argentina *Metegol* (2013).

Hollywood: *Isla de Perros* (2018)

Valoración de Crítica: 90% / Valoración de Público: 87% (Fuente: rottentomatoes.com)

Isla de Perros es la historia de una epidemia de gripe canina en una ciudad japonesa que hace que el alcalde destierre a todos los perros a una isla. El niño Atari se embarca en una aventura para rescatar a su perro ayudado por cinco otros perros y juntos encuentran numerosas aventuras en el camino. Como en otras películas de Wes Anderson, el estilo es la marca particular que diferencia esta película de otras de corte comercial si se considera únicamente la trama descrita. Su estilo muy cuidado, lento, con una comedia *deadpan* y composiciones visuales obsesivamente simétricas alejan al público común de la

obra. Sin embargo, las características aventureras de la historia abundan, acercando al público a la obra. La identificación del amor de los niños por los perros y la representación de la cultura japonesa son elementos comerciales adicionales, pero el ritmo y el estilo alejan a la obra de ser una película tradicionalmente comercial. La estructura narrativa es lineal, aunque hay un prólogo extenso y ciertos momentos de exposición, sobre todo en el primer acto. Todo esto alarga la duración de la película. Las motivaciones personales del director Wes Anderson son evidentes, con su énfasis en la puesta en escena y el ritmo cómico.

Mundo: *Mi Vecino Totoro* (1988)

Valoración de Crítica: 94% / Valoración de Público: 94% (Fuente: rottentomatoes.com)

Mi Vecino Totoro cuenta la historia de dos niñas que se mudan con su padre a una casa de campo para estar cerca de su madre enferma, que está recuperándose en un hospital. Viñetas de la vida de campo se suceden una tras otra siempre con un énfasis en el mundo natural y espiritual. Estas culminan con la aparición de un personaje llamado Totoro, un duende del bosque que visita a las niñas y las ayuda en pruebas en ocasiones divertidas, en ocasiones didácticas y en ocasiones dramáticas. Finalmente la madre vuelve a casa recuperada para estar con su esposo y sus hijas. De todas las películas analizadas, *Mi Vecino Totoro* tiene la estructura más particular. No es aristotélica, sino episódica. No cuenta una historia, ni una aventura, sino una serie de pequeños eventos casi inconexos narrativamente, aunque con personajes similares. Estos eventos van volviéndose más relevantes e interesantes hasta lograr su “clímax” en el rescate de Mei, la hermana menor. Sin embargo, nunca se logra nada, no hay una búsqueda, no hay aventura. Ni siquiera hay comedia. En ese sentido hay algo de exposición y cuando hay acción esta es pausada, calmada. El estilo es, en definitiva, muy personal y diferente al resto de películas. Entonces, ¿qué hace de *Mi Vecino Totoro* un producto híbrido? Su adhesión a una serie de decisiones pensadas en el público. Por ejemplo la de las edades de las niñas, los momentos didácticos esparcidos por la película, la moraleja ambientalista y espiritual, la general placidez de la narrativa y diseño de los personajes. Por el lado autoral, si se compara *Mi Vecino Totoro* con otras obras de Hayao Miyazaki (La Princesa Mononoke, El Viaje de Chihiro) puede encontrarse similitudes temáticas y estilísticas.

Latinoamérica: *Metegol* (2013)

Valoración de Crítica: 67% / Valoración de Público: 54% (Fuente: rottentomatoes.com)

Metegol es la historia de un joven aficionado al fútbol, cuyo pueblo es atacado por una vanidosa estrella del fútbol profesional que destruye su fútbol y prácticamente secuestra a la chica que ama. Él hace de todo por recuperar su fútbol, su chica y su pueblo hasta que es retado por el futbolista a un partido de verdad. Él reúne a un equipo de perdedores y se enfrenta con pasión a un equipo de

estrellas. A pesar de perder el partido, gana el respeto de su chica, se casa con ella y tiene un hijo, con quien comparte su pasión por el fútbol. *Metegol* cumple con todo lo requerido de una película comercial de animación. Tiene aventura, comedia, mucha acción, personajes entrañables, momentos sentimentales, posibles derrotas, sueños de victoria, etc. Además, su temática es, inteligentemente, el fútbol, deporte que mueve multitudes. Con la pérdida final del equipo aparenta revertir lo que parecería ser la regla en una película para toda la familia: el final feliz. Sin embargo, no lo hace. El final es feliz, sólo que no ganan: se queda con la chica, forma una familia, arregla su fútbol, se vuelve un héroe. Con esta película, Juan José Campanella (*El Hijo de la Novia*, *El Secreto de sus Ojos*) incursiona en la animación con una película aparentemente diferente a las anteriores, pero que en realidad comparte ciertos elementos temáticos orientados a la familia, el romance y sobre todo el fútbol, presente siempre de una manera particular. Los intereses personales y el manejo sensible de la narrativa le dan a *Metegol* un afán más personal, que la elevan por encima de productos meramente comerciales.

1.2.2. Algunas conclusiones sobre el guión de animación infantil:

1.2.2.1. Identificación de elementos comerciales

De acuerdo a lo expuesto, se desprende que hay ciertos elementos que pueden identificarse como comerciales, siempre y cuando estén adheridos a un público particular. Claro que el público del *gore* es diferente al público de animación, por lo que consideraremos como comercial todo lo dirigido a un público infantil o familiar únicamente. Las categorías que brevemente analizaremos estarán referidas a la temática, estructura, género y personajes.

La **TEMÁTICA** parece ser en general **libre**, con todo tipo de temas explorados. Existen los deportivos, naturales, fantásticos, realistas o surreales. Lo que suele primar es la participación de **dinámicas familiares**, que determinan la conexión necesaria con la audiencia. Más allá de eso, este tema parece bastante libre. La **ESTRUCTURA** obligatoriamente debe ir a lo **sencillo**, evitar los flashbacks (aunque esto no es prohibitivo) o dejarlos en lo mínimo y simplificar la cantidad de personajes con una **línea narrativa clara**. Suele haber **narradores diegéticos** que ayudan a dar la idea de cuento o fantasía, pero esto tampoco es absolutamente necesario. Sin duda, los **GÉNEROS** obligatorios para lo comercial son la **aventura** y la **comedia**. Es permitido insertar elementos dramáticos como parte de la narrativa, pero el género debe enmarcarse en los establecidos para que la obra funcione comercialmente. En cuanto a los **PERSONAJES**, hay dos imperativos, aunque no son determinantes. Debe haber al menos un **niño (o niña)** y/o un **animal**. Esto es para la inmediata identificación de los pequeños con las historias

contadas. Ante la ausencia de ambos, no tendrán con quien identificarse ni a quién encontrar marketeable y el proyecto no funcionará comercialmente.

Para resumir, podemos ver que los elementos comerciales pueden listarse de la siguiente manera:

- Tono positivo
- Énfasis en la acción
- Linealidad temporal
- Conflictos interpersonales
- Género de aventuras
- Punto de vista omnisciente
- Clímax con final feliz

Los datos previamente expuestos no son antojadizos. Las películas citadas tienen estos elementos estratégicamente en sus tramas, de manera que funcionen comercialmente. Los que no (por ejemplo, *Anomalisa*) son los que no tienen intenciones comerciales, o en cualquier caso priorizan las narrativas poéticas, personales o experimentales como parte de su propuesta. Un desglose de dichas características a continuación.

1.2.2.2. Identificación de elementos autorales

Una tipificación de lo comercial se hace de alguna manera más sencilla que una de lo autoral. La razón es que los públicos son y seguirán siendo estudiados y analizados para sacar la mayor ventaja comercial de los productos lanzados. Es fácil enunciar los ingredientes de la receta y sacar el platillo comercial. Por otro lado, en lo autoral hay tantas posibilidades como hay autores, pues las propuestas deben alinearse a ellos para considerarse autorales. Con todo esto, intentaremos hacer una breve reseña de lo que puede constituirse como autoral en los cuatro ejes mencionados previamente, es decir, la temática, la estructura, el género y los personajes.

Como se ha mencionado previamente, la **TEMÁTICA** es medianamente **libre**, ya que tanto películas comerciales como autorales -e híbridas- tocan temas variados y disímiles. Sin embargo, se puede decir que para que un tema sea verdaderamente autoral este debe conectar de una manera personal con el autor. Esto sólo puede conocerlo un espectador luego de estar expuesto al corpus de la obra de un autor. No puede determinarse con una única obra. Puede verse en Miyazaki, Chomet, Campanella, Kaufmann, entre otros nombres mencionados previamente. Las **ESTRUCTURAS** narrativas pueden variar también. Los ejemplos citados incluyen una estructura **episódica**, una aventura **errática** y **azarosa**, una estructura **minimalista**. De hecho, otros ejemplos como *Despertando a la Vida* de Richard

Linklater van más allá, con estructuras desordenadas, inconexas y deliberadamente nebulosas. Por supuesto que también hay autores que optan por la **claridad expositiva**, mientras que sus proyectos siguen siendo absolutamente personales, como algunos ejemplos de Richard Williams. Sin más, la estructura puede considerarse autoral cuando conecta con el autor, principalmente cuando no sigue el esquema clásico que está probadamente insertado en las expectativas de la audiencia. El **GÉNERO** primordial de un autor alejado de un público tendría que ser el **drama**, aunque muchos otros géneros pueden apelar a una poética personal sin necesariamente alienar a un público, como es el caso de la ciencia ficción, la comedia negra, etc. Sin embargo, en el caso del drama, si excede la cuota suficiente para que el público conecte con una historia sin llegar a deprimirse durante la extensión de la película podríamos decir que entra en el terreno de lo personal y se aleja de la audiencia, como ocurre con la mentada *Anomalisa*. En cuanto a los **PERSONAJES**, en el cine de animación infantil y familiar abundan los **niños**, sea que la película es autoral, comercial o híbrida. Sin embargo los personajes principales también pueden ser **adultos, ancianos, no humanos**. Lo que necesite el autor para generar la conexión personal necesaria entre él y su obra.

Para resumir, podemos ver que los elementos autorales pueden listarse de la siguiente manera:

- Temática libre, alineada con el corpus del autor
- Complejidad narrativa
- Género dramático
- Personajes no infantiles

Como había sido mencionado, una tipificación de lo autoral es necesariamente general y en cierto modo libre, azarosa. Sin embargo, hay algunas conclusiones que se pueden sacar de lo mencionado y que deben tenerse en cuenta para lo que sigue: las bases teóricas para el análisis retórico, poético y estético del guión, así como los referentes bibliográficos históricos y narrativos para determinar el proceso de escritura de un guión de ficción y cómo estos ejes (temática, estructura, género, personajes), así como algunos otros se engarzan en la creación del mismo.

CAPÍTULO 2

BASES TEÓRICAS

Luego de haber analizado el contexto cultural en el que se inscribe *Mochica* conviene revisar la literatura existente al respecto de ciertos conceptos que serán importantes para comprobar la hipótesis planteada. Para tal fin revisaremos cinco ejes teóricos que utilizaremos en el Capítulo 3. Estos son: el análisis retórico, poético, estético, la investigación histórica propia del proyecto analizado y el proceso de escritura de un guión.

Para tal fin, hemos determinado una serie de autores que han tocado los temas mencionados para comentar sus ideas en miras a encontrar un camino para las nuestras. Para los dos primeros ejes: la retórica y la poética, hemos recurrido a Aristóteles y sus tratados *Retórica* y *Poética*. En cuanto al análisis estético citaremos a Terry Eagleton y su *Estética como Ideología*. Para aclarar lo revisado en la investigación histórica del proyecto citaremos a Rafael Larco Hoyle, María Rostworowski y Jurgen Gölte, en diversos estudios acerca de la Cultura Mochica. Finalmente, para revisar el proceso de escritura de un guión usaremos el libro de Robert McKee *El Guión*.

2.1. El análisis retórico

Un guión es, entre otras cosas, una herramienta de persuasión. Debe convencer a una serie de diversos públicos lectores: posibles inversionistas, distribuidores, colaboradores, jurados, etc. Por tal motivo es conveniente revisar de qué manera debe armarse un discurso para ser adecuadamente persuasivo. En *Retórica*, Aristóteles afirma que “la persuasión es una especie de demostración”(1355a) y cita diversos géneros de discursos en los que se persuade de diferente manera. A saber, el discurso deliberativo o político, el judicial y el epidíctico. En el primero, se juzga sobre lo justo y lo injusto. En el segundo, sobre lo útil y lo dañino. En el tercero, sobre lo bello y lo vergonzoso o feo. En este sentido, veamos el discurso epidíctico, que es lo más cercano al guión de ficción.

Al hablar de este tipo de discurso, Aristóteles plantea que “Es bello lo que, siendo preferible por sí mismo, resulta digno de elogio” (1366a) y para aclarar aún más disecciona la virtud de la siguiente manera: “Las partes de la virtud son la justicia, la valentía, la moderación, la magnificencia, la magnanimidad, la liberalidad, la calma, la sensatez y la sabiduría” (1366b). En este sentido, habría que buscar estos elementos en los personajes, acciones y descripciones de *Mochica*.

Del mismo modo, Aristóteles aboga por la simplicidad en la expresión de la siguiente manera: “los nombres específicos, los apropiados y las metáforas son los únicos útiles para la expresión propia de la prosa sencilla. Un signo de esto es que sean únicamente ellos los que usa todo el mundo” (1404b), y

enfatisa que “el mayor hincapié ha de hacerse en la amplificación de que los hechos son bellos y provechosos” (1417b).

De lo mencionado puede inferirse que, en el caso de los discursos epidícticos como es un guión de ficción, el énfasis debe estar en la virtud, la belleza y la simplicidad en la expresión, el lenguaje y la prosa. En el siguiente capítulo analizaremos estas características en el guión de *Mochica* al igual que algunas otras propias del guión y necesarias para persuadir a los diversos lectores expuestos al proyecto en mención.

2.2. El análisis poético

La Poética de Aristóteles es el texto esencial para cualquier guionista. En un breve texto contiene una serie de conceptos básicos necesarios para la narratología que nos servirán en el posterior análisis del guión de *Mochica*. El concepto primordial y al que regresaremos además en el análisis estético es que “la mayor parte del arte [...] todas son, en conjunto, imitaciones” (1447a). Este punto es importante para tomar en cuenta cómo las situaciones planteadas en un guión deben ser verosímiles y tratar de conflictos humanos, interpersonales e identificables por la audiencia.

Aristóteles da, además, mucha importancia al argumento, al cual vuelve en varias ocasiones, sus partes y su importancia. Luego de citar los elementos de la tragedia afirma que “De estos elementos, el más importante es el entramado de los hechos. Pues la tragedia es imitación, no de los hombres, sino de las acciones y de la vida (1450a). Luego dice: “Además, los recursos más importantes con los que cuenta la tragedia para embargar el ánimo —las peripecias y los reconocimientos— son partes del argumento” (1450a). También afirma que el argumento debe tener principio, medio y fin, y debe incluir “transformación del infortunio en prosperidad o de la prosperidad en infortunio” (1451a). Sobre el reconocimiento afirma lo siguiente:

El reconocimiento es, como su nombre indica, el paso de la ignorancia al conocimiento, y por tanto a la amistad o al odio, por parte de quienes están destinados a la felicidad o la desdicha. El reconocimiento más hermoso se produce cuando se da al tiempo que la peripecia, como el que sucede en el Edipo (1452a)

Estos elementos están presentes en el guión de *Mochica* y se analizarán en el siguiente capítulo. Del mismo modo, Aristóteles analiza a los personajes como un eje importante de la construcción poética del relato. Sobre ellos, afirma lo siguiente: “Sobre los caracteres, cuatro son las cosas que hay que procurar. La primera y más importante, que sean buenos. [...] La segunda es que sean apropiados. [...] La tercera es que sean verosímiles [...] La cuarta es que sean consecuentes” (1454a). Algunos de estos rasgos

están más cercanos a personajes heroicos que a villanos, lo cual se reafirma en otra cita, que además da importancia a la construcción compleja del personaje: “Y puesto que la tragedia es imitación de hombres mejores que nosotros, es preciso que [...] al imitar a gentes irascibles, indolentes o con otros rasgos semejantes de carácter, debe representarlos como tales, pero a la vez nobles” (1454b).

En resumen, Aristóteles afirma que el arte es imitación como premisa básica que tomaremos en cuenta en adelante. También afirma que el argumento es muy importante y debe incluir peripecias, reconocimientos, causa, efecto y cambio sustancial. Por último, los personajes deben ser buenos, apropiados, verosímiles, consecuentes y, en general, nobles. Estas categorías poéticas serán tomadas en cuenta en el posterior análisis del guión de *Mochica* junto con algunas otras para definir la propuesta poética del proyecto.

2.3. El análisis estético

Para aproximarnos al análisis estético y lo que significa, hemos recurrido a *La Estética como Ideología* de Terry Eagleton, ya que este libro aborda el tema de la Estética desde un punto de vista económico y social, como es el caso de la presente tesis. En realidad hace muchas afirmaciones sobre la Estética desde un punto de vista historicista, pero eso nos sirve mucho pues las diferentes nociones planteadas convergen adecuadamente en un concepto claro de lo que significa esta disciplina para el arte, la producción cultural y el consumo masivo. Primero veamos lo que afirma al respecto de la Estética:

La emergencia de lo estético como categoría teórica está estrechamente ligada al proceso material por el cual la producción cultural, en una fase temprana de la sociedad burguesa, se convierte en un proceso «autónomo», autónomo con respecto a las diversas funciones sociales a las que había servido tradicionalmente. (Eagleton, 2006: 62)

Al liberarse lo estético, volverse autónomo y entrar al sistema de mercado, la responsabilidad que recae sobre el arte se vuelve enorme para definir su punto de vista en cuanto a su público consumidor. Por eso, la estética se debate entre dos posturas: la de afianzar los esquemas opresivos de producción y la de luchar contra ellos del lado del consumidor de mercancías. En ese sentido, acerca de lo estético se afirma lo siguiente: “Lo estético es a la vez [...] el modelo secreto de la subjetividad humana en la temprana sociedad capitalista, y una visión radical de las energías humanas, entendidas como fines en sí mismos, que se torna en el implacable enemigo de todo pensamiento de dominación o instrumental” (63)

Un eje importante de lo estético es la belleza. Al respecto de ella, Eagleton sostiene que “La belleza, en efecto, no produce ninguna clase de resultado particular ni para el entendimiento ni para la

voluntad. No cumple ningún fin particular, ni intelectual ni moral; no nos descubre una verdad, no nos ayuda a cumplir ningún deber; y es, en definitiva, tan incapaz de proporcionar una base firme para el carácter como de iluminar la comprensión” (197). Además afirma que sólo la belleza nos hace felices: “Además de todo esto, el gusto ofrece la felicidad, mientras que las adustas angosturas de la razón no pueden” (197).

Además de la Estética y la belleza es de nuestro interés cómo estas categorías se relacionan con el consumo, fundamental para aclarar la hipótesis planteada. Al respecto, Eagleton se plantea la siguiente pregunta:

¿Por qué, por decirlo en términos más concretos, esta persistencia teórica de lo estético ha de ser ejemplo de todo un periodo histórico cuando, podría argumentarse, la práctica cultural ha perdido gran parte de su tradicional relevancia social y ha sido degradada, por así decirlo, a ser una rama de la producción general de mercancías? (52)

Siguiendo la misma línea, en otra cita, Eagleton marca una diferencia entre el arte y la obra de consumo, o comercial de la siguiente manera: “La estética como autorrealización entra en conflicto con la estética como armonía social” (376). Aclaremos este punto aún más con otra cita en la que se afirma que, justamente, lo que está pensado para el consumo, para un fin práctico y no es autotélico no puede ser completamente considerado “arte”. Por lo tanto, no tendría que regirse por las mismas reglas de autorreflexión que miden al arte.

Un escritor no considera sus obras como un medio orientado a un fin; son un fin en sí mismas; y son en tan escasa medida «medios» para él mismo y para los otros que sacrificará, en el caso de que sea necesario, su propia existencia en aras de la de ellas [192] . En este sentido los Grundrisse hablan del trabajo manual medieval como algo que es «sólo artístico a medias, y tiene su fin en sí misma» (327)

Desde un punto de vista un poco más integrador, se citan las ideas de Theodor Adorno que ve al arte como un medio tanto para el artista como para la sociedad: “El arte para Adorno es [...] a la vez ser-para-sí-mismo y ser-para-la-sociedad” (525). A manera de conclusión, en el capítulo dedicado al Posmodernismo se afirma lo siguiente acerca del arte:

Cuando el arte deviene artículo de consumo, se libera de sus anteriores funciones sociales tradicionales —las relacionadas con la Iglesia, la Corte y el Estado— y pasa a conquistar la libertad anónima característica del espacio del mercado. Entonces existe no para cualquier público específico, sino sólo para aquellos que disponen del gusto para apreciarlo y del dinero para comprarlo.

En la medida en que existe para nada y para nadie en particular, puede decirse que existe para sí mismo. Si es «independiente» es porque ha sido engullido por la producción de artículos de consumo. (546)

En conclusión, Eagleton desarrolla tres categorías que serán de nuestro interés en el análisis estético de *Mochica*. En primer lugar está la Estética misma, que se asume como un proceso ligado a la producción cultural, que a la vez reafirma la individualidad del consumidor y lo subyuga a los caprichos del mercado. En segundo lugar está la belleza, de la que se afirma que da felicidad. Por último se menciona la relación del arte con el consumo, sobre lo cual se afirma que el arte diseñado para ser consumido es sólo arte “a medias”, aunque al ser engullido por la producción de artículos de consumo se haya vuelto autotético, libre, independiente. Estas categorías de reflexión nos serán de utilidad al analizar el guión de *Mochica* desde lo estético.

2.4. Investigación histórica y conceptualización

Este proceso no difiere en gran medida de lo conocido por la literatura, en la cual el autor debe documentarse y conocer su tema, su contexto histórico, geográfico a sus personajes, sus situaciones, etc. Todo esto genera la verosimilitud necesaria para lograr plasmar la historia requerida en una novela o cuento, el estilo buscado en un poemario, etc. No hay proceso inocente en literatura y todo debe estar analizado al detalle para que los objetivos de la obra funcionen.

Las opciones en investigación son muchas y no se limitan a las fuentes bibliográficas. También incluyen experiencias vivenciales, documentación y un curioso proceso introspectivo que invita al autoconocimiento y la observación exterior para recabar la información necesaria para empezar. Todos estos procesos fueron llevados a cabo en *Mochica* de una manera o de otra.

2.4.1. Investigación histórica

En el caso de *Mochica*, el proceso de investigación fue largo. Incluyó la lectura de varios expertos en temas andinos y Moche: Jürgen Golte, Rafael Larco Hoyle, María Rostworowski. De cada autor se destacaron ideas generales que transpiraron en la primera versión del guión. Sin embargo, como podrá apreciarse a continuación, es imposible sacar de los textos una idea clara que no sea en efecto conjeturas académicas propias del estudio de culturas prácticamente muertas.

Los Mochicas de Rafael Larco Hoyle es un texto histórico, hoy refutado por investigaciones más recientes, pero que da luces de la visión que prevalece sobre la rica cultura norteña:

Actualmente, en la investigación sobre el pasado peruano de la costa, podemos remontarnos hasta tiempos primitivos coetáneos o más remotos que aquéllos

en que florecieron las culturas serranas. Pueblos que crearon a lo largo del litoral peruano, en algunos de sus más fértiles valles, poderosos núcleos de civilización, que realizaron obra asaz original, muy interesante y, por tanto, de positivos méritos.

(Larco Hoyle, 2001: 5)

Larco Hoyle da un recuento amplísimo que ha dibujado nuestra actual visión de la cultura Moche. Sin embargo, la investigación fue profundizada con autores más modernos que, indirectamente, refutan diversas posturas de Larco Hoyle a través de investigaciones mejor asentadas en la llamada “cosmovisión andina”.

Cuando tratamos de entender la comprensión del mundo que los moche expresan en sus imágenes, hay una amenaza constante de que nuestro imaginario (no somos mochica) invada nuestro modo de observación. En el capítulo precedente hemos visto que la investigación iconográfica moche ha sido encausada desde el principio por formas de representación etnocéntricas ajenas a las tradiciones andinas de representación, y que hemos utilizado en buena cuenta imágenes construidas según nuestros cánones de representación y comprensión como punto de partida de lo que la gente de la costa norte peruana -hace alrededor un milenio y medio- producía para que fuera comprendido y utilizado por miembros vivos y muertos de sus sociedades en sus contextos sociales y rituales. Podemos asumir que la cosmovisión de ellos difería sustancialmente de la nuestra, su hábitat difería marcadamente del nuestro, y sus formas de categorización del mundo eran ajenas a las que nosotros pudiéramos tener.

(Golte, 2009: 57)

Ante esta disyuntiva entre una observación eurocéntrica de los Mochicas, y una que toma en cuenta la cosmovisión andina nos referimos a María Rostworowski, investigadora de temas incaicos, indígenas y andinos para aclarar ciertos conceptos históricos. A continuación una cita de ella sobre la religión moche que nos ayuda a ejemplificar cómo el proceso de investigación sería sobre una cultura perdida en el tiempo se complica más y más conforme el investigador se nutre más de información:

Las noticias sobre la religión chimú-mochica son escuetas, casi inexistentes. Sin embargo, al investigar la dualidad de los dioses masculinos, no podemos dejar de mencionar a dos divinidades nombradas por Fernando de la Carrera en su Arte de la lengua yunga (1644) como Chicopaec, el criador, y Aiapaec, el hacedor. Indudablemente nos encontramos ante una dualidad cosmogónica masculina, disimulada por la necesidad y obsesión de los sacerdotes cristianos

de hallar dioses creadores. [...] Esperemos un día se encuentre, en algún archivo o biblioteca, el perdido vocabulario mochica compuesto en el siglo XVI por el dominico padre Aparicio. Quizá entonces se pueda aclarar el significado de estas voces.

(Rostworowski: 2014, 56-57)

Ante tamaño desconcierto, el proceso de investigación incluyó también viajes a los territorios de la Cultura Moche: Lambayeque y Trujillo, las playas, bosques secos, desiertos y huacas. Todo en busca de mayor clarificación. Por último, visitamos el Museo Tumbas Reales de Sipán, el museo de sitio de Sipán y Ventarrón y nos entrevistamos en diversas ocasiones con Walter Alva, descubridor del Señor de Sipán, y su hijo Ignacio Alva, asesor histórico oficial del proyecto.

Todos estos pasos fueron corriendo paralelos a la creación de la línea argumental. Si bien había una idea inicial, esta fue mutando para aproximarse a lo que arrojaba la investigación. Por ejemplo, el Gran Brujo era originalmente Gran Curaca, un término quechua y no muchik. Este tipo de errores y omisiones históricas abundaban en la línea argumental originaria, la cual fue rearmándose conforme nos aproximábamos a los datos necesarios para armar una narrativa más próxima a la realidad.

En los espacios norteños se hizo un proceso de locaciones, toma de fotografías y muestras del suelo que ayudaron a la creación de la dirección de arte que finalmente se vería plasmada en el guión a manera de descripciones. Todo aporta para generar la atmósfera adecuada. Cabe destacar que de lo investigado mucho llegó al guión final de *Mochica*, pero también debemos esclarecer que mucho se quedó en el tintero. Como se ha podido apreciar, los investigadores tienen acaloradas disputas entre ellos acerca de la identidad de los dioses, significación de la simbología y estilo de vida Moche. Por ejemplo, algunos piensan que Ai-Apaec (en ocasiones Aia-Paec o Aiapaec) es un dios, otros piensan que es un héroe. Por otro lado, la cosmovisión andina (con el tríptico ideológico conformado por el mundo de arriba, la tierra y el mundo de abajo) está bien documentada en lo Inca, no tanto así en lo Moche (aunque se asume que es similar, como en el resto del mundo andino pre-Inca). La opción en *Mochica* es dejar de lado temas antropológicos e históricos de este tipo para evitar afirmar cosas que simplemente no se conocen. Lo importante es investigar, conocer bien el tema y finalmente elegir qué se toma y qué se deja, para así lograr una ficción que tenga un sentido basado en la investigación, pero no que se deba a ella por entero.

El recuento de este proceso es básicamente para ejemplificar lo primordial del proceso de investigación en el desarrollo de un guión de ficción: formar una base y sostén para la trama, que done verosimilitud y peso a lo escrito. Como puede verse, hasta el momento no hay nada que necesariamente indique que el camino de la película fuera comercial o autoral, o menos aún, híbrido. La investigación

sólo sirvió para sentar las bases del proyecto, más no para definir su tono u otros aspectos de su poética, que fueron formados en proceso posteriores.

2.4.2. Conceptualización

Mochica ha pasado por muchos procesos y ninguno de esos fue la conceptualización. En este caso, los conceptos fueron apareciendo de manera fluida, mutando e identificándose. En la versión inicial el concepto era el determinismo divino, con algunos subconceptos como amistad, lealtad y fe. De esto trataba la película. Sin embargo, y como se irá describiendo en capítulos posteriores, al mutar el guión mutaron los conceptos. Finalmente, los conceptos muy orientados a lo divino fueron perdiendo importancia mientras el subconcepto de amistad se tornó el concepto principal del guión. Los nuevos subconceptos que terminaron siendo más conscientes y eventualmente plasmados en la versión final son responsabilidad y osadía, nociones explicadas al detalle más adelante.

Como puede verse, el giro conceptual fue significativo. La razón reside en las reescrituras del guión, que fueron acomodándose a necesidades de producción, búsqueda de un público y una serie de opciones que cedieron paso a otras visiones como se detallará a continuación. Dichos cambios en la conceptualización reflejan además el cambio en el guión, de una poética puramente personal, sin mayores concesiones al público, a otra más orientada a la audiencia, y por lo tanto más consciente de los conceptos que, estando presentes en la trama de *Mochica* tenían que potenciarse para lograr un máximo impacto o, en caso contrario, disminuirse pues no aportaban a la búsqueda de una película más comercial.

2.5. El guión cinematográfico

Para lo referente a la teoría del guión cinematográfico un excelente referente es *El Guión* de Robert McKee. Con gran claridad expositiva plantea los conceptos aristotélicos adaptados específicamente al mundo del cine. Contempla además aspectos comerciales, narrativos y estructurales propios del oficio del guionista. Empecemos por una cita que resume claramente lo que debe ser una historia clásica en el ámbito cinematográfico:

Para mejor o para peor, un acontecimiento desequilibra la vida del personaje, lo que le provoca un deseo consciente y/u otro inconsciente por aquello que siente que restaurará el equilibrio y le lanza a la búsqueda de su objeto del deseo contra las fuerzas antagonistas (internas, personales, externas). Tal vez lo consiga o tal vez no. Eso es, en resumen, una historia.

(McKee: 2009, 226)

Con la misma simplicidad, McKee plantea una serie de conceptos importantes a lo largo del libro, los cuales ayudan a establecer prioridades en el proceso de escritura de un guión. Lo más útil en lo referente al presente análisis se refiere al proceso de la idea, la estructura narrativa, y el proceso de reescritura tomando en cuenta al público y otros agentes comerciales. Todos estos, elementos útiles para discernir de manera específica lo que significa escribir un guión cinematográfico. Sobre la idea, McKee plantea lo siguiente:

Cuanto más capaces seamos de dar forma a nuestro trabajo alrededor de una idea clara, más significados descubrirán los públicos en nuestra película cuando tomen nuestra idea y sigan sus implicaciones hasta cada uno de los aspectos de sus vidas. Por el contrario, cuantas más ideas intentemos empaquetar en una única historia, más se inflarán a sí mismas, hasta que la película se colapse en una maraña de nociones tangenciales que no diga nada.

(McKee: 2009, 147)

Al considerar que *Mochica* es una película con ambiciones comerciales tanto como autorales, y desprendido del análisis de productos híbridos mencionado en el Capítulo 1, se puede afirmar que la opción de darle al guión una estructura clásica está justificado por sus objetivos, planteados desde la génesis del proyecto. Para aclarar lo que implica esta estructura, podemos volver a recurrir a *El Guión*, que desglosa dicha estructura de la siguiente manera:

El DISEÑO CLÁSICO implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible.

(McKee: 2009, 60)

Finalmente, considerando el trabajo del guionista como un medio remunerado y con la necesidad de producir guiones que consigan un financiamiento además de ser productos de alta calidad, McKee plantea una serie de procesos que implican reescritura, revisión e incluso venta del guión escrito. Esto no está divorciado del trabajo del escritor, pues el proceso comercial es parte del proceso de escritura, sobre todo en el caso del guión cinematográfico, como ha sido establecido previamente.

En su paciente búsqueda de la calidad, debe crear mucho más material del que pueda utilizar y, después, destruirlo. Tal vez haga un borrador de una escena de una docena de formas diferentes antes de finalmente eliminar la idea de la escena del guión. Quizá destruya secuencias o actos completos. [...] Finalmente, tras semanas o meses, el guionista descubre su clímax narrativo.

Con él presente revisa lo escrito, lo cambia según considere necesario y hacia atrás, partiendo del clímax. Por fin tiene una historia. [...] En esta fase crítica quiere contar o vender su historia para comprobar cómo se desarrolla en el tiempo y cómo se percibe con los pensamientos y sentimientos de otro ser humano. Quiere mirar a los ojos de esas personas y ver en ellos el fluir de su historia. Por ello se la vende y estudia sus reacciones.

(McKee: 2009, 463-464)

Veamos estas ideas, desarrolladas por McKee y referentes al guión cinematográfico, en el proceso mismo de escrituras y reescrituras del guión literario de *Mochica*, además de tomar en cuenta la aparición de actores ajenos al medio literario que tuvieron injerencia en las decisiones tomadas de manera que estas se movieran de lo puramente autoral hacia lo comercial en busca de un producto híbrido. Para empezar, desglosemos brevemente los estadios de escritura del primer borrador de un guión de ficción.

2.5.1. Idea y storyline

Además de la idea, o logline, la trama de un guión suele describirse en unas pocas líneas que delinean el argumento. Si la obra tiene una estructura aristotélica clásica suele acompañarse dicho storyline con un desglose de los principales elementos del guión: Protagonista, Objetivo, Conflicto, Escena Detonante, Primer Plot Point, Segundo Plot Point y Clímax. *Mochica* fue siempre, desde su concepción, una aventura. Este género se presta claramente para la estructura aristotélica clásica de tres actos delineada por McKee, por lo que se desglosó en su versión primigenia dicha estructura orientada a la línea narrativa de Siec para simplificar la escritura de los siguientes pasos, aunque no con una visión comercial, ni particularmente autoral, solamente práctica.

2.5.2. Argumento y escaleta

El paso siguiente es alargar el storyline con el que se cuenta para describir todas y cada una de las acciones que contarán la historia. Cabe destacar que un guión es, en esencia, la película en papel, así que se debe decidir en algún momento todo lo que va a pasar. Este es ese momento. Una aclaración adicional radica en el hecho de que una película debe estar narrada por acciones, no por sentimientos internos, sensaciones, deseos, etc. Por esa razón este paso es importante. Aquí se termina de diseñar la trama. Terminado este proceso se escribe una escaleta. Esto no es otra cosa que la separación del argumento en escenas, determinadas cada una de ellas por el espacio y el tiempo en el que transcurren.

Con esta escaleta escrita el primer borrador está casi listo. Las acciones ya se narran en un orden establecido, con una estructura y separadas en las unidades fílmicas necesarias para realizar la película.

Es importante mencionar que un guión no debe incluir anotaciones directas que se refieran a la puesta en escena. Ese es el trabajo del director. El guionista sólo puede sugerir la puesta en escena según se la imagina. Por ejemplo, si desea ver una lágrima cayendo por el rostro de la protagonista no puede mencionar que vemos un plano detalle de esa lágrima, pero el simple hecho de darle un especial énfasis a la descripción de la lágrima cayendo obligará al director a cerrar el plano para mostrarla, siempre y cuando sea dramáticamente relevante. Cabe destacar este hecho para una mejor comprensión del estilo de escritura de un guión, incluso desde su primer borrador, para entender por qué son inexistentes este tipo de acotaciones.

2.5.3. Perfiles de personajes

Un paso separado del flujo de trabajo aquí descrito, pero necesario en algún momento del proceso, es la construcción de los personajes. Algunos guionistas trabajan sin ellos, otros los necesitan para conocer plenamente a los personajes y así poder darles una voz de acuerdo a lo planteado en los perfiles. *Mochica* se valió de esta estrategia para construir diálogos apropiados personaje a personaje. Por esto, el proceso de la construcción de personajes está aquí descrito antes de los diálogos.

En *Mochica*, cada personaje está construido al detalle, considerando sus características físicas, psicológicas y socioculturales, sus deseos, miedos y emociones cotidianas, su biografía, símbolo asociado y curva de crecimiento. Este proceso es importante para entender algunos aspectos de la construcción poética que más adelante serán tratados más en detalle.

2.5.4. Diálogos

Por último, la escaleta debe dialogarse con las voces elegidas para los personajes de acuerdo a sus perfiles construidos en el acápite anterior y así lograr un primer borrador terminado. Debe escogerse el tono, el estilo de diálogos y anotarlos en el formato particular de diálogos, con acotaciones eventuales que aclaren ciertas intenciones pensadas para que el actor recite los diálogos como el guionista ha pensado, aunque dichas anotaciones muchas veces sean descartadas o reevaluadas durante la etapa de realización.

Tiene que entenderse que el guión es un formato altamente codificado, con reglas particulares incluso acerca del tipo de letra a utilizar, los márgenes, ciertas limitaciones en el estilo, etc. Por esta razón algunas decisiones tomadas en el guión responderán a factores ajenos a la poética, mientras que algunas otras decisiones pueden adherirse cómodamente a ella.

En el caso de *Mochica*, ciertas decisiones tomadas en la etapa inicial de investigación y conceptualización fueron más que nada temáticas, orientadas a los temas a tratar y estructura. Ya en esta etapa se tomó el resto de decisiones orientadas a la idea de un dios que jugaba con los personajes, ayudando a buenos y malos indistintamente para lograr “sus designios”. En el storyline, argumento y escaleta esto se afianzó incluyendo al Dios en varias escenas dispersadas a lo largo de la trama. Finalmente, los diálogos (sobre todo los monólogos inicial y final) terminaron de cerrar la opción poética para este concepto.

Otras decisiones iniciales tomadas incluían la longitud de la aventura, el ajusticiamiento militar, los hermanos traidores, etc. Todas estas decisiones serán desglosadas en el siguiente capítulo, pero por el momento concentrémonos en el proceso por el que pasa el guionista en esta etapa de la producción de su guión: hasta aquí el único actor en todo este proceso ha sido él, sin ninguna interferencia de nadie. Su poética es propia, pues aún no tiene lectores. Tal vez la única “contaminación” puede ser la idea del público, la noción de que alguien lo va a leer y tendrá alguna opinión respecto de su trabajo.

Las implicancias de esto son enormes. Si el guionista ha pensado en las necesidades posteriores de producción necesarias para sacar adelante el producto los cambios y roces no serán demasiados. Si no lo ha hecho y su trabajo es puramente autoral el proceso venidero será un poco más abrupto. A continuación, lo analizamos en torno a *Mochica*, de una manera muy breve, para finalmente dar paso al análisis mismo del proceso de cambios y resultados poéticos en el guión final.

2.5.5. Participación de actores externos al proceso creativo y reescrituras

El cine no está hecho únicamente por artistas y estrellas. En realidad, tras bambalinas mueven los hilos un sinnúmero de personas, muchas veces ligados al quehacer artístico, en otras ocasiones no. Una película puede ser llevada a cabo por un número de empresas productoras y casas realizadoras cuyo manejo empresarial está llevado por administradores y contadores. Los premios que el guión de una película gane será entregado por gestores culturales, pero gestionados por productores financieros y comerciales. Los apoyos institucionales pueden bien ser dados por expertos en educación, por ejemplo. Si la película tiene a bien ser auspiciada será por empresarios o inversionistas que detrás de la película sólo ven capital. Aquí empiezan a hacerse palpables las nociones de consumo que incluía Eagleton en su *Estética como Ideología*.

Estamos empezando por un panorama definitivamente metálico y orientado al dinero cuando en la realidad todos saben que el cine es además un arte, una industria cultural, un medio de entretenimiento, no únicamente un negocio. Lo que buscamos aclarar es que en el proceso del

quehacer cinematográfico existen muchas partes involucradas cuya experiencia no proviene necesariamente del arte ni de la cultura.

Evidentemente, el guionista puede optar por tomar en cuenta las sugerencias, o no, pero el dinero que producirá la película provendrá de quienes otorgaron la sugerencia, o quienes a través de la sugerencia pueden conseguir en ansiado capital. He aquí el punto en el que yace el segundo talento del guionista. En primer lugar debe ser capaz de contar su historia de una manera óptima, leyéndola y releuyéndola hasta que él esté satisfecho. A continuación debe ejercitar otro talento: el de balancear las necesidades comerciales con las artísticas para lograr un producto híbrido como los citados en el primer capítulo, para lograr una obra que satisfaga a estos actores que le abrirán el camino a la película, tanto como a él mismo como esforzado autor.

El proceso de reescrituras de un guión puede tener muchos caminos. El primero y más evidente radica en la propia visión del autor, que varía y mejora. Después vienen las opiniones cercanas de gente en quien confía, que ayudan a afinar aún más el producto. Es cuando el productor incursiona en el proceso que los cambios y reescrituras se vuelven sistemáticos con un objetivo primordial: el público objetivo.

Esto depende del tipo de productor, del tipo de guionista y del tipo de producto. El cine tiene diversos circuitos y no todos son comerciales. Sabiendo eso de antemano, se trazan las estrategias y se analiza el guión bajo esa óptica. En el caso de *Mochica* la decisión fue hacia lo comercial. Dicha decisión implicó un proceso de reescritura que más adelante describiremos y que tuvo varios acontecimientos en el camino. Además de los ojos del productor, el guión debió recaer en el distribuidor, un actor que suele llegar tarde al proceso, pero que por razones fortuitas llegó a *Mochica* a tiempo para dar sus opiniones acerca del guión y cuyas sugerencias fueron tomadas en cuenta para seguir dándole forma a la película.¹

¹Al respecto una breve anécdota: Luego de leer una versión intermedia del guión, ya bastante más cercana a la versión final, el distribuidor opinó que para que la película fuera adecuada para el público infantil necesitaba “más animalitos”. La expresión y contenido de la sugerencia fueron suficientes para casi dejar de lado un proyecto que con cada cambio casi perdía el alma y que requería una lucha constante rescatar. Sin embargo, analizando las posibilidades de incluir dichos “animalitos” en la trama surgió el que, probablemente, sea el personaje más entrañable del guión, Nofi. Un pequeño secuaz de los malos que terminó por solucionar innumerables problemas que surgían en cada versión del guión. Entre ellos, la necesidad de aligerar las densas escenas de Nech y Quechcan, además de otorgarles un confidente con el cual pudieran compartir sus planes de manera que la audiencia se enterara de ellos de una manera natural. En pocas palabras, respirar y tomar las sugerencias, acomodándolas para que funcionen en pro de la narrativa y no en contra de ella, terminó siendo una buena opción.

CAPÍTULO 3

ELEMENTOS AUTORALES Y COMERCIALES EN *MOCHICA*

El guión de *Mochica* es uno en el que confluyen una serie de factores que se debe tener en cuenta para analizar en profundidad su propuesta retórica, poética y estética. Lo primero implica comprender la naturaleza de un guión de ficción como una obra contradictoria y compleja. Contradictoria, pues constituye un producto inacabado en el sentido cinematográfico (siendo que el producto acabado es la película) y un producto acabado en el sentido literario. De este punto se desprende que todo análisis que pretenda comprender las intenciones y alcances del guión deberán considerar el texto y sus posibilidades, más no su extensión cinematográfica (planos, lentes, etc). Si este universo, ajeno a la creación literaria, se halla en las palabras del guión, será por una cuestión de atmósfera narrativa.

Además de contradictoria, la obra literaria que constituye un guión de ficción es compleja, pues tiene una serie de responsabilidades adquiridas para ser considerada una obra efectiva: en primer lugar, debe convencer a un jurado, un productor, un actor, en general a un lector, de sus posibilidades fílmicas desde el soporte básico –pero poderoso– del papel y el lenguaje. En este sentido se hace necesario un análisis retórico del guión, uno que escudriñe las intenciones de persuasión subyacentes al texto.

En segundo lugar, el guión es una obra autoral, con una responsabilidad adquirida hacia el autor de la obra. Dicha responsabilidad obliga al guión a constituir una propuesta personal, que parta de las necesidades artísticas del creador, que frente a un horizonte de producción inundado por los discursos estetizados propone una opción a todos ellos que no descansa en las necesidades de un público, sino en la búsqueda personal de un autor. La complicación en el cine –especialmente el de animación– es la necesaria dependencia en un público, por lo que el análisis poético de la obra tomará en consideración los factores de la propuesta que han cedido paso a las necesidades o exigencias de un público objetivo al que la obra cinematográfica va dirigido. El presente análisis se concentrará principalmente en este factor (el análisis poético del guión) sin dejar de lado otros que influyen en este y dialogan con él, en búsqueda de la necesaria conclusión que ubique los diversos elementos de la obra en factores poéticos, retóricos o estéticos.

Esto nos lleva a la tercera gran responsabilidad del guión: la de ser una obra literaria de fácil lectura a pesar de los elementos intrusivos de la puesta en escena. Como se ha mencionado, el guión es una herramienta para la obra cinematográfica como lo es la cámara, pero además es una obra literaria que debe ser leída y disfrutada como tal. En ese sentido, se realizará también un breve análisis estético del guión, tomando en cuenta el lenguaje utilizado, los símbolos visuales sugeridos y el uso de descripciones que buscan crear un mundo, una atmósfera, un imaginario que apoya al lector y lo

acompaña en la lectura, que hace del guión una obra literaria completa y no una mera herramienta para un fin cinematográfico. Los tres ejes de análisis citados se harán tomando en cuenta a los autores citados en el capítulo anterior.

Previo a los tres análisis planteados se realizará un breve recuento de las versiones del guión de *Mochica*, comparando la primera escaleta y la última versión del guión, para intentar establecer un camino trazado en la búsqueda de construir una obra más amigable para el público infantil sin dejar de lado una poética personal en el camino. Para finalizar el análisis se planteará un resumen de lo encontrado estableciendo dos categorías: lo comercial y lo autoral en el guión de *Mochica*, estableciendo así un marco referencial para futuras apuestas escritas y cinematográficas que busquen lograr el ansiado punto medio: un espacio de convivencia entre la propuesta de un autor y la expectativa de un público.

3.1. Proceso de escritura y reescritura

Como la gran mayoría de guiones cinematográficos (y de obras literarias en general), *Mochica* ha pasado por un buen número de versiones. Las búsquedas trazadas por esas versiones han sido varias: no sólo pulir la narrativa y barrer los errores comunes y clichés que pueden plagar a una obra inacabada, sino también encontrar una comunión entre autor y público, simplificar elementos que podrían volverse complicados en la producción, reducir el número de páginas, etc. Es decir, objetivos orientados a la poética y a la retórica del guión principalmente. Algunos de los cambios más significativos van por las siguientes líneas:

3.1.1. El tono

A pesar de mantener la línea argumental casi intacta, la escaleta original tenía una indefinición de tono que nos lleva a preguntarnos a quién va dirigida la obra. Mientras tiene chistes tiernos –como Ziri besando a Siec en agradecimiento, y luego Mochica imitando a Ziri dándole una lamidita en la mejilla a Siec, o Zam haciendo puchero porque cree que Ceterin no confía en él-, también tiene momentos sumamente oscuros –como el ajusticiamiento de Acunta, o el asesinato de Quechcan por una puñalada de Ceterin.

La decisión unánime fue mantener los elementos tiernos, graciosos o jocosos y eliminar o suavizar los más violentos o duros. Dos momentos particularmente interesantes son algunos que se mantienen en la versión final narrativamente pero cambian radicalmente el tono. La muerte de Nampallec, por ejemplo, está narrada exactamente de la misma manera. Quechcan se reencuentra con Nampallec y lo asesina sin piedad de un solo golpe. La diferencia radica en las palabras de Nampallec.

Mientras que en la versión original este pedía que su sangre sea dada en sacrificio en honor al pasado que unía a los dos personajes –y recibía de respuesta su sangre inútilmente regada por el suelo–, en la versión final pide decir una última frase, que Quechcan escucha con atención. La frase es: “El camino del odio hará que rompas lo que tienes en las manos”, profecía que Quechcan se dedica a rumiar a lo largo del guión hasta que se vuelve realidad y lo ayuda a cambiar su vida. En otras palabras, de una petición desoída pasamos a una profecía transformadora. La acción narrativa es la misma (Quechcan asesina a Nampallec), pero el tono cambia radicalmente.

Del mismo modo, la escena de conversación entre Ziri y Nii era completamente opuesta en la escaleta original. Pare empezar, Ziri hablaba con Ai-Apaec, otra deidad. El momento onírico incluía su hogar en llamas y una conversación que en esencia dice lo mismo. El cambio viene en el subtexto. En la primera versión, Ai-Apaec le preguntaba a Ziri por qué cree que pasan las cosas. Al no encontrar respuesta le decía que todo ocurre por su designio, todo está hecho de acuerdo a su diseño. En la versión final Nii invita a Ziri a participar, le da opciones, la libera de sus miedos. El cambio de tono en las deidades Moche en las diferentes versiones de *Mochica* dan cuenta de un proceso de sacralización por el que ha pasado el guión en miras a volverse más amigable, menos cuestionador e incómodo. Más sobre los dioses Moche a continuación.

3.1.2. El cuestionamiento de lo divino

Entre muchas razones adicionales, *Mochica* nace por un interés marcado hacia el significado, la presencia y la importancia de Dios en el imaginario colectivo. Es un interés personal no ligado muy específicamente a una postura determinada. Fueran los personajes teístas o ateos tendrían que hablar de Dios. Lo primordial siempre fue el tema, no la crítica ni la alabanza. En la versión original de *Mochica*, la postura era más crítica, más pesimista. Las acciones de los personajes eran manipuladas al antojo de una deidad que jugaba al ajedrez con un grupo de personajes ignorantes de sus designios, y que mucho hacían por guiar el destino sin saber que todo estaba previamente diseñado. Era una película que postulaba la ausencia de libre albedrío, la inevitabilidad de la tragedia y la burla de un Dios aburrido, dispuesto a jugar.

Está de más decir que esa no es una película que muchos padres quieran llevar a sus hijos a ver. Por ende, las decisiones tomadas viraron la postura hacia una más benevolente con Dios. Una que viera a Dios como una figura que guía, aconseja y protege. La solución planteada fue la de partir al personaje de Ai-Apaec en dos: uno que representara lo originalmente planteado (F anum), y otro que personificara lo posteriormente decidido (Nii). Lo que se hizo en efecto fue trasladar a la esfera de lo divino lo que en lo terrenal estaba planteado desde un principio: la dicotomía del bien y del mal como eje narrativo,

apoyado en una añeja tradición del relato de aventuras. Puede asumirse como tópico, occidentalizado o poco arriesgado, pero fue parte de una propuesta alejada de lo autoral y que buscaba un camino comercial.

Si originalmente Ai-Apaec se decía y desdecía, ayudaba a buenos y malos y jugaba en ocasiones contra sí mismo esto era un comentario acerca de nuestra propia incompreensión de los actos divinos. Hagamos un recuento de las acciones originales de Ai-Apaec: creaba la cura para el Gran Señor (Mochica), luego mandaba a Nofan Nech a matarlo y exigía en ofrenda a la cura que él mismo creó, ayudaba a Siec a salvarse las garras de Quechcan, pero después se molestaba con Siec y ayudaba a Quechcan a apuñalarlo. Finalmente en un proverbial *deus ex machina* asesinaba a Nofan Nech, su inicial emisario, sólo para hacer que Ziri y el Gran Señor se enamoren y así tener la excusa perfecta para matarlos a todos cuando las cámaras se apagaran y dejarlos en exhibición pública en el Museo Tumbas Reales de Sipán. En otras palabras, como personaje, Ai-Apaec era esquizoide, como probablemente muchos asuman a Dios.

En la nueva versión muchos de estos actos y ayudas se mantienen, pero se otorgan a los dioses que corresponde. Fanum ayuda a Nech y Quechcan, Nii ayuda a Ziri, Siec y Mochica. Los bandos están creados y la narrativa es menos cuestionadora pero más efectiva.²

3.1.3. La acción

Las decisiones tomadas entre versión y versión han apuntado a hacer un guión más digerible, entretenido y comercial –sin dejar atrás la propuesta poética personal original-. En ese sentido, se ha priorizado la acción y dejado atrás la exposición de conceptos profundos y comentarios filosóficos. De una película dialogada y contemplativa ha pasado a ser una física y móvil. Esta decisión es, además, consecuente con la tradición del cine de aventuras en que siempre se insertó *Mochica*, desde la primera versión.

Por ejemplo, la escena de establecimiento de los personajes de la Casa Real de Sipán pasa de ser una caza de venados pausada a una activa carrera (cosa que también apoya al cambio de tono mencionado previamente), las acciones de Nech son más extravagantes y mágicas que las de su predecesor Nofan Nech. Por ejemplo, en la primera versión envenenaba al Gran Señor, en la última lo

²Un comentario adicional acerca de una pregunta directa que le hace Ziri a su padre: “¿Acaso no podemos elegir nuestros destinos papá?”. La respuesta en la escaleta original: “No podemos”. La respuesta en la versión final: “Es un llamado Ziri. Escucha a tu corazón y tu destino se escribirá solo”. Si suena un poco aleccionador recordemos que luego de decir esta frase inspiradora Nampallec ve con tristeza a Ziri, como sabiendo lo que se viene, y aunque ella toma su destino en sus manos, su padre termina muerto y su casa en llamas. Los comentarios persisten, pero están suavizados.

embruja en un espectáculo de luces, humos y gritos. La recuperación del morral de Siec era originalmente una escena de espionaje silencioso, cubierta mayormente por un flashback explicativo. Posteriormente se volvió una escena de acción, con persecución y escape incluidos. En general, *Mochica* se convirtió de un vehículo para expresar una filosofía autoral a un espectáculo sin pretensiones, con dicha filosofía salpicada en la trama. En ese sentido, lo autoral se mantiene en lo temático, aunque cede en lo estilístico.

3.1.4. Estructura espacial

Los cambios orientados bajo esta línea pasan por un proceso complejo de pérdidas y recuperaciones, de decisiones tomadas por factores narrativos, estructurales y de producción audiovisual, aspecto ajeno a la producción de un guión como obra literaria, pero indesligable de su característica fílmica. *Mochica* es en esencia una *road movie* en la que Siec recorre un vasto desierto buscando la cura para su amigo y luego regresa trayendo dicha cura. Es un camino de ida y vuelta. Se ambienta durante la decadencia de la cultura Moche, en la costa norte del Perú. Además se inserta en el cine de aventuras. Con todos estos factores, la escaleta original planteó una serie de parajes variados, diferenciados y pintorescos para puntuar la travesía, marcar el proceso, diferenciar los espacios y ambientar un mundo de fantasía basado en el imaginario de lo Mochica. La línea espacial iba así:

- El Palacio Real de Sipán: Un espacio verde, lujoso, enorme y laberíntico.
- Las llanuras: Apacibles, verdes y con un peligroso límite hacia una sequía que acecha a la capital.
- Oasis Ñamlap: Una enorme laguna en medio de un desierto.
- Pacatnamú: Un pueblo abandonado, golpeado por la sequía.
- Pirámide del Sol y de la Luna: Dos pirámides en medio del desierto.
- Huaca El Castillo: Una fortificación con un acantilado lateral y una explanada.
- Desierto: Rodea la mayoría de locaciones pero aquí es más amplio.
- Casa de Ziri: Una playa mágica con un acantilado.

Como puede verse, un número adecuado de locaciones estaba planteado para que se sintiera la extensión territorial y variedad de lugares en el Imperio Moche. Sin embargo, los requerimientos de producción que necesitaban un guión más corto, con más acción y menos locaciones que producir nos llevó a replantear las locaciones y reducirlas hasta la siguiente línea espacial final:

- El Palacio Real de Sipán: Un espacio verde, lujoso, enorme y laberíntico.
- Las llanuras: Apacibles, verdes y con un peligroso límite hacia una sequía que acecha a la capital.
- Cerro Blanco: Un pueblo abandonado, golpeado por la sequía.
- Desierto: Rodea la mayoría de locaciones pero aquí es más amplio.

- Casa de Ziri: Una playa mágica con un acantilado.

Hemos perdido dos construcciones y un oasis, dejando el Imperio Moche reducido a un palacio, una casita pobre y un pueblito. Esta necesidad de producción era inescapable, una de las razones por las que escribir un guión es una labor que lidia con aspectos complejos más allá de lo puramente narrativo. ¿Cómo se solucionó este retroceso? Utilizando dos métodos: En primer lugar se planteó que el desierto tuviera varias personalidades, una progresión desértica que va de lo verde en Sipán a lo más seco en el Sur hasta que finalmente hay un respiro en la casa de Ziri, que es seca, pero mágica. Esta progresión incluye terrenos como bosques secos, desierto pedregoso, sembríos secos, río seco y dunas. En segundo lugar se optó por reconfigurar la progresión espacial entre la travesía móvil de Siec y la travesía estática de Ceterin, rearmando la narrativa para que el camino se sintiera más largo a pesar de que en efecto fuera más corto.

En la escaleta original, la travesía de Siec por los diferentes parajes planteados abarcaba la mayor parte de la película. Los regresos de la focalización narrativa a Sipán eran esporádicos y necesarios. En la última versión los regresos a Sipán son constantes, lo que nos permite dar la ilusión de una travesía más larga aunque nuestras locaciones sean menos. El efecto adicional es que el guión se vuelve más coral, ligeramente menos enfocado en Siec, Ziri, Mochica y Quechcan y dándole más importancia a Ceterin y Nech.

3.1.5. Estructura temporal

Como se ha mencionado previamente, *Mochica* era inicialmente una aventura muy estática, muy contemplativa. Un drama disfrazado de aventura y comedia. Otra de las decisiones tomadas para imbuirle frescura y diversión a la película fue dejar de lado de manera radical cualquier salto temporal al pasado que explicara el rico universo que habíamos creado para los personajes. La razón fue que de esta manera podíamos concentrarnos en la acción, que fluyera direccionalmente hacia adelante sin detener la trama para explicar la complejidad de las relaciones entre los personajes. De esta manera, la historia del destierro de Nimpellec (luego Nampallec), el origen divino de Mochica y la historia de Ceterin y Quechcan fueron eliminadas.³

³De estas situaciones es interesante destacar las dos últimas por distintas razones. En el primer caso, el origen divino de Mochica fue probablemente la imagen que inspiró este guión. Por esta razón, persistía versión tras versión, se resistía a desaparecer. Sin embargo, en ocasiones hay que aceptar lo que está frenando una narrativa efectiva por un capricho autoral. En ese sentido, la escena desapareció. En el caso de la historia de Quechcan, la situación es diferente. Ya que las circunstancias narrativas ubicaban en un inicio de la trama a Ceterin y a Quechcan separados, la motivación de Quechcan de actuar como actúa no estaba naturalmente explicada. Era imprescindible verlos juntos para establecer el amor no correspondido que invade a Quechcan y lo convierte en un villano. De ahí se desprende la importancia

3.1.6. Los personajes

Como en el caso de Quechcan, casi todos los personajes pasaron por cambios significativos. Ziri pasó de ser una niña que se decide a ayudar al no tener otra opción a descubrir en su ayuda la razón de su ser. En lugar de ser la esposa del Gran Señor como en la escaleta original, será la Gran Sacerdotisa de Sipán, como algún día lo fue su padre. Así como Ai-Apaec fue un personaje partido en dos (Fanum y Nii) por necesidades narrativas, lo mismo ocurrió con Nofan Nech, que se volvió Nech y Nofi. Esta decisión fue la más feliz del proceso de reescrituras, pues dio vida al personaje de Nofi, un *comic relief* que, al acompañar a los malos, aligeraba las escenas en las que aparecía con ellos, y nos ayudó a unificar los espacios geográficos del guión volando de un lugar a otro.

En pos de aligerar el guión aún más, dos personajes perdieron sus características malévolas. Fueron Zem y Shache (luego Sache). En un determinado momento nos percatamos de que la maldad fluía en cada página del guión. De cada dos personajes uno cometía maldades. Decidimos reducir la cantidad de maldad agregando personajes buenos (los mencionados Nii y Nofi), dándole una curva de redención a Quechcan y eliminando la maldad de Zem y Shache. Ambos personajes eran hermanos (de Zam y Siec, respectivamente) y ambos eran traidores. El mensaje era potente pero negativo, por lo que decidimos eliminar la traición en ambos y volver a Siec y Shache (en la última versión Sache) amigos. La relación de Zam y Zem sigue siendo chocante, pero en tono divertido. Por último, tres personajes

de los flashbacks que cuentan esta historia en la versión original, en los que vemos el deseo de Quechcan, el rapto de Ceterin, la debilidad de Quechcan, su odio hacia Siec, etc. Como factor adicional, Quechcan estaba incluido en la historia del destierro de Nimpellec, dándole un trasfondo desde su infancia. El resultado era un personaje más redondo, complejo, lleno de motivaciones, debilidades y deseos. Al desaparecer los flashbacks todo eso se ha ido. Queda un bruto musculoso que golpea a Siec porque se lo mandan, un cliché. La solución otorgada fue plantear su pasado por medio de diálogos (no la mejor solución) y darle una curva de crecimiento mayor a la de cualquier personaje (salvo Ziri). Quechcan es un asesino despiadado y violento que tiene un cambio de actitud y apoya a los héroes en el último momento. Su historia de redención redefine al personaje y le da la profundidad que perdió al restarle su motivación.

negativos adicionales desaparecieron por completo del guión: el Alaec, su acólito y Acunta.⁴ En resumen, entre la primera versión y la última hay una serie de cambios que se detallan a continuación:

PRIMERA VERSIÓN	VERSIÓN FINAL
Indefinición de tono	Tono ligero
Deidad ambigua y traicionera	Dos deidades: una “buena” y una “mala”
Acción estática y contemplativa	Acción rápida y aventurera
Muchas locaciones con pocos saltos espaciales	Pocas locaciones con más saltos espaciales
Uso de múltiples flashbacks	Eliminación de los flashbacks
Ziri: niña que ayuda a falta de opciones	Ziri: predestinada a descubrir su camino al ayudar
Nofan Nech: personaje cargado y pesado	Nech y Nofi: dupla cómica
Zem y Shache: hermanos traidores	Zem y Sache: aliados y amigos
Alaec y acólito: Malos adicionales	Alaec y acólito: eliminados
Acunta: personaje denso con línea narrativa de redención	Acunta: eliminado y redención trasladada a Quechcan

El guión de *Mochica* ha pasado por muchas reescrituras. En ese proceso ha mutado, se ha enriquecido y ha encontrado su forma final. El resultado es un guión ligero, fluido y entretenido que, además, cuenta una historia coral, compleja y con comentarios profundos arraigados a la trama y al

⁴Sobre Acunta, un comentario adicional: Acunta, por su lado, fue un personaje que creció versión tras versión, ganando personalidad, características únicas y fuerza. Era un héroe trágico confundido entre su fidelidad a Quechcan y el conocimiento de que lo que hacían era incorrecto. Inicialmente se decidió suavizar su ajusticiamiento, por lo que en versiones posteriores Quechcan le cortaba la mano. Cuando las características curativas de Mochica fueron más desarrolladas se optó por que le curara la mano a Acunta, lo que lo sumergía en un enorme dilema: ¿A quién soy fiel? ¿A quien me corta la mano o a quien me la devuelve? Eventualmente se desarrolló una historia de redención para este interesante personaje y la situación estaba casi completa. Entonces apareció Nofi, un personaje que además de ser adorable y por lo tanto muy efectivo para una película para niños, cumplía la función de ayudante de Quechcan. Acunta se volvió dispensable. Al eliminarlo se trasladó su curva de redención a Quechcan, devolviéndole la profundidad que el personaje había perdido y así nos quedamos con la versión final que tenemos hoy.

subtexto. Esto es parte del proceso necesario para conseguir una obra que cumpla con las necesidades de una audiencia, de un productor y de un autor literario a la vez.

3.2. Análisis retórico del guión

Se ha mencionado la triple característica de un guión que lo ubica en el ámbito de la retórica, poética y estética. A continuación, elaboremos sobre lo mencionado para pasar a analizar el guión de *Mochica* bajo esta triple óptica. Aristóteles nos ha planteado la importancia del análisis retórico. En el caso de los discursos epidícticos (como, de alguna manera, lo es *Mochica*), hay cierta preponderancia de algunos conceptos relacionados a la belleza, la virtud y la simplicidad en las formas. Adicionalmente, se entiende que un guión se presta a un análisis retórico por varias razones. Un guión es una obra literaria, hecha para ser leída, pero a la vez no funciona si no está escrita pensada en la representación antes que en la lectura. Por lo tanto, sus estructuras y recursos deben estar orientados a fomentar un proceso activo, basado en la acción. Su lenguaje debe mover a la acción y evitar el pensamiento interior y la descripción estática, tal como en una obra de teatro. En este sentido, su proceso de persuasión debe ir orientado al actor y al director.

En otro sentido, debe cumplir con generar las atmósferas necesarias para los cargos técnicos que leerán el guión y plantearán el acabado visual de la película. Esto es particularmente cierto en una película de animación, en la que los valores fotográficos deben ir de la mano de los artísticos. Aquí, el proceso de persuasión lingüística debe apuntar a la dirección de fotografía, cámara y dirección de arte:

Sin que se pretenda alcanzar un depurado estilo literario en la redacción del guión, cierta riqueza en el lenguaje utilizado, así como cierta habilidad narrativa en la descripción de la acción y de los sentimientos de los personajes o la capacidad estilística de despertar expectativa, sugerencia de atmósfera e intensidad emocional, colaboran en una lectura más atenta y comprometida del lector y permite una más certera interpretación de los objetivos del guionista.

(Tamayo: 1996, 146)

Además del área de dirección y las áreas técnicas, el guión debe persuadir a un tercer actor que es probablemente el más complejo y retador: el productor. La razón es que el productor trae consigo la visión del material como un producto, una futura película que debe conseguir el dinero para ser realizada, demostrar su potencial como un negocio rentable –o cuando menos una producción insertable en un mercado determinado-. Aquí confluyen una serie de factores muchas veces contradictorios. Si vivimos en un mundo acostumbrado a cierto tipo de productos comprobadamente

comerciales, el productor suele empujar hacia este tipo de producto. Sin embargo, la labor creadora es la de plantear una propuesta personal en medio de tal realidad. Los cambios de versión mencionados en el acápite anterior dan cuenta de este proceso primordialmente. Líneas abajo nos dedicaremos a describir de qué manera existe una propuesta de persuasión comercial en la versión final del guión de *Mochica*. Los ejes según los cuales analizaremos el guión de *Mochica* retóricamente serán los siguientes: Idea y Concepto, Período temporal, Duración, Ubicación espacial, Conflicto, Género, Personajes, Clímax y Descripciones.

3.2.1. Idea y Concepto

La idea de *Mochica* es contar una historia de aventuras ambientada en un lugar concreto, pero con características universales. Existen elementos mágicos, tiernos y cómicos, pero también otros violentos y dramáticos. El concepto general que se busca transmitir con el guión y la película es el de Amistad, reflejada en la relación entre Ziri y Siec; Ziri y Mochica; Siec y el Gran Señor. También existen conceptos como la Responsabilidad, planteada en la línea narrativa de Ziri, que inicialmente evade su llamado pero paulatinamente aprende a abrazarlo hasta llegar a la consecución de su destino. Otro concepto es el de la Osadía, planteada en la línea narrativa de Siec, que decide tomar una iniciativa y abrir camino, permitiendo que otros lo sigan posteriormente. El Gran Señor, personaje menor pero clave en la trama, refleja también ambos conceptos, así como Mochica, otro personaje menor pero tan importante que da nombre al guión.

La razón detrás de plantear conceptos y valores tan claros, y buscar una narrativa universal ha sido planteada para impactar en los diversos actores mencionados. El director y los actores sabrán orientar sus esfuerzos performativos hacia la claridad y la universalidad, eliminando acentos en sus actuaciones y polarizando sus interpretaciones de acuerdo a sus papeles, sean buenos, portadores de los valores mencionados, o malos, enemigos de tales valores.

Para los cargos técnicos el planteamiento de estos valores universales guía la puesta en escena hacia las fábulas y mitos aleccionadores propios del bagaje cultural occidental: el de las dicotomías de valor bueno-malo, cielo-infierno, dios-diablo. Se puede argumentar que son tópicos, o simplificaciones, pero son las fábulas consumidas por el amplio público globalizado como es el caso de nuestros ejemplos comerciales *Frozen 2*, *Pokémon La Película 2000* y *Condorito*, e incluso de los productos híbridos *Isla de Perros* y *Metegol*. En el caso de la producción, la persuasión retórica es aún más evidente y útil, pues la película como producto puede apoyarse en estos valores para la comunicación, la consecución de fondos y la finalización del producto, apoyado en la visión de una obra positiva y educativa sin ser

panfletaria. La inclusión de estos tres conceptos de manera clara nos acerca además a lo planteado por Aristóteles referente a la simplicidad del discurso y la preponderancia de la virtud.

3.2.2. Período temporal

Mochica se ambienta en el año 600 después de Cristo, durante la decadencia de la cultura Moche. Nunca se sugiere un período temporal ajeno al descrito, por lo que la diégesis está situada exclusivamente en esa época, lo que elimina cualquier posibilidad de paralelismo, comparación o demás. El efecto es de inmersión en una época y un lugar para generar un ambiente pintoresco, ajeno y místico, adecuado para la fabulación aventurera y fantástica.

Para los actores descritos, el efecto de esta situación temporal es el de la búsqueda de una ambientación adecuada, tanto en las actuaciones como en la puesta en escena. Los diálogos evitan así los anacronismos y son generales, y los planteamientos de la puesta en escena buscan ser formales. En las áreas técnicas el efecto es el de ambientar históricamente para hacer creíble la puesta en escena, sobre todo en el área de dirección de arte, no tanto en la dirección de fotografía que tendrá una búsqueda distinta descrita líneas más abajo.

La producción puede utilizar este recurso retórico inteligentemente, vendiendo la película desde una perspectiva historicista o educativa a los medios que se interesen por una visión como la mencionada. De hecho, ha ocurrido, pues el guión ha sido acreedor de dos premios del Ministerio de Cultura. En los dossiers entregados el ángulo descriptivo del guión se orientó por este camino, el de la puesta en valor de la cultura peruana preincaica.

3.2.3. Duración

Mochica debiera ser un largometraje de aproximadamente 80 minutos. Tiempo que actualmente excede por un ligero margen. La razón de la duración temporal es comercial (un minuto de animación es sumamente caro, y una función más corta en salas de cine garantiza más funciones en una misma sala y por lo tanto mayores ingresos), pero la opción de la duración es una propuesta poética. No se puede plantear la complejidad narrativa de un relato coral como está siendo planteado en menos tiempo del que está actualmente en el papel. Al menos no sin violentar el *timing* necesario de las secuencias y situaciones. Por el momento, *Mochica* es una película ligeramente más larga que los 80 minutos planteados por la producción. ¿Qué significa esto? El área de dirección deberá acelerar las secuencias de acción y evitar mantenerse largamente en los diálogos como resultado. Para las áreas técnicas el cambio no es significativo, ni el recurso los afecta persuasivamente, y en la producción el resultado es que deberá haber una aproximación comercial diferente para sacar adelante la historia.

3.2.4. Ubicación espacial

Como en la ubicación temporal, la ubicación espacial está determinada por la trama, ambientada durante la cultura Moche. Sin embargo, en el caso del espacio el manejo es diferente, más orientado por la propuesta poética y menos por una articulación histórica. La razón es que una historia ambientada durante la cultura Moche puede tener de espacios las casas, o las huacas, o los ambientes naturales. Puede enfocarse en el Señor de Sipán, o en la Señora de Cao, o en los artesanos. Todo depende de la propuesta.

En *Mochica*, la propuesta reinventa los espacios para darles unas dimensiones irreales, más cercanas a lo que el cine de aventuras nos tiene acostumbrados. El Palacio de Sipán (en la vida real Huaca Rajada) se asume como una construcción con techos altos, rampas y pasadizos, cuando en la realidad haya sido probablemente casas de adobe descansando sobre las enormes pirámides. Este dato ha sido corroborado en la investigación previa con Walter e Ignacio Alva en Sipán y Ventarrón, y fue debidamente anotado e ignorado en busca de una propuesta poética y retórica diferente que busca más generar un efecto en la puesta en escena –y posteriormente en el espectador- en lugar de la adecuación histórica.

Por otro lado, los espacios naturales de la cultura Moche, con amplios desiertos de diversos tipos, son también una fabulación que busca relacionar la película a una característica seca más adecuada para la *road movie* que es, y menos ligada a manidas referencias andinas de color y fastuosidad. En la realidad, en la época el espacio físico de los Moche era mucho menos desértico que lo que el guión de *Mochica* plantea. Como se ha mencionado, la búsqueda es poética y retórica, y busca generar ciertos efectos en los actores que consumirán el guión, entre ellos la belleza que pedía Aristóteles en su “Retórica”.

En el área de dirección, la invitación persuasiva es a utilizar los espacios abiertos, los planos que dan cuenta del espacio para generar la ilusión de un gran Imperio en la línea de “Duna”, de Frank Herbert, otra fábula fantástica ajena a la realidad. Las áreas técnicas harán lo propio con la apropiación de los espacios y la reinterpretación de la historia, como es en el caso del Salón Real (un espacio irónicamente irreal), cuyo acceso es a través de rampas que referencian las conocidas rampas de las construcciones Moche, con antorchas iluminando sus paredes y un enorme tragaluz por el que entra la luz de la Luna. Del mismo modo, los esquemas de color de los pueblos como Cerro Blanco se confunden con los del desierto que los cobijan, generando la idea de progresión desértica y fantasía post

apocalíptica. En el caso de la producción, la generación de estos espacios fantasiosos y esta progresión desértica propia de la *road movie* permite la generación de una estrategia comercial. Esta busca reivindicar una parte de la cultura peruana no asociada al ande sino a la costa, espacio poco explorado en la producción cultural peruana y que merece un espacio en el imaginario mundial asociado al Perú.

3.2.5. Conflicto

El conflicto en *Mochica* parte de una situación disruptiva de la amistad interpersonal de los personajes. Recordemos que el concepto detrás de *Mochica* es amistad. La enfermedad del Gran Señor pone en movimiento al protagonista, Siec, y al resto de personajes, sus amigos. Ziri, la otra protagonista, también tiene conflictos personales. Pierde a su padre y su casa y tiene que asumir la responsabilidad que le toca vivir. De esta manera adquiere valentía en el camino. Sin embargo, estos conflictos personales ponen en juego algo mucho más grande: la supervivencia. Si el Gran Señor muere, el sistema de riego no salvará a Sipán de la sequía. La crisis es grande, pero está representada a menos escala, a través de conflictos interpersonales. Hay razones retóricas para esto.

Los actores y el público tienen mayor relación emocional con los conflictos interpersonales, que permiten una identificación mayor. Las consecuencias de esos actos sólo dan mayor peso, mayor gravedad a la historia. En el caso de la técnica, un tipo de conflicto u otro es medianamente indiferente para la realización de sus respectivos cargos y responsabilidades, pero en el área de producción sí es muy importante, pues el enfoque de venta del producto audiovisual puede estar orientado a los personajes, siempre más entrañables que los conceptos abstractos, pero cuando lo que está en juego es muy grande (como lo es, en este caso, la sequía que puede acabar con la vida de los Mochicas) puede además manejarse la herramienta de ventas como algo que impacte más fuertemente en la sociedad. Una película que hable del cuidado del agua y la preocupación por el medio ambiente (aunque sea indirectamente, a través de conflictos interpersonales como es el caso de *Mochica*) puede llegar a un público más amplio con las herramientas de venta adecuadas, pensadas para tal fin. Adicionalmente, el conflicto interpersonal vuelve a poner en primer término la virtud necesaria en los discursos epidícticos.

3.2.6. Género: la aventura infantil

Mochica es una película de aventuras para toda la familia. En este sentido tiene una larga tradición a la cual adherirse desde el punto de vista de la narratología o el cine. Desde ambos frentes *Mochica* cumple con el género al que pertenece, insertándose en él desde la estructura narrativa, el diseño de los personajes y situaciones, la ambientación fantasiosa y demás. Esto tiene diversos efectos retóricos en los públicos a persuadir.

El área de dirección y actores asumirán el guión como una aventura, de manera que generen las impostaciones actorales necesarias, no inmersas en el código naturalista, sin tampoco caricaturizar las interpretaciones excesivamente. En cuanto a la puesta en escena, como se ha mencionado antes, el código de la aventura plantea el control de un espacio generalmente enorme, como es el caso en *Mochica*, una rapidez de las secuencias de acción, vértigo en la narrativa y ejes de recorrido formales. Las áreas técnicas pueden permitirse fantasear gracias al género. Los espacios sonoros planteados en las secuencias oníricas, la iluminación coloreada de las noches y los interiores y el mencionado replanteamiento de los espacios históricos, dispuestos a reinventarse en función de una narrativa de aventuras.

En el área de producción, una película de género es perfectamente bien recibida. El género es la repetición de elementos de una película a la siguiente, lo que permite al público saber qué esperar, y por lo tanto, le permite al productor saber qué vender y cómo hacerlo. La clara definición genérica de *Mochica* busca generar la claridad expositiva necesaria para que los diferentes actores que forman parte de la producción del analizado guión puedan asumir sus roles con la certeza que el género de aventuras plantea, como es el caso en los productos comerciales e híbridos analizados en el capítulo 1.

3.2.7. Personajes

Mochica es una película plural, con variados personajes, cada uno con su construcción dramática, su historia de vida, sus motivaciones, curva de crecimiento, estructura narrativa y demás. Cada uno tiene su rol (protagonista, antagonista, ayudante, interés romántico, *comic relief*, etc.) y cumple con dicho rol teniendo objetivos retóricos claros. Además, sus construcciones anexadas a la presente tesis, incluyen valores arraigados a cada personaje, de manera que se cumpla con lo requerido por Aristóteles.

Para la dirección y, obviamente, los actores, los roles de cada personaje plantean un referente de interpretación necesario para presentar la puesta en escena. Zam y Zem, por ejemplo, son más impostados y caricaturizados que Ceterin y Siec, ambos en código más realista. Las acciones planteadas en el guión y las palabras elegidas en los diálogos aportan a esta búsqueda retórica para identificar fácilmente el código de cada personaje. Mientras que Zem dice cosas como “Yo soy Zem, el imbécil es Zam”, Nech dice “¿Acaso no ven las advertencias? ¿La sequía que se acerca a Sipán?” y Nampallec “El miedo no existe para quienes caminan en la luz”. Cada estilo de frase tiene una intencionalidad que no necesita acotaciones para comprender la caracterización de cada personaje. Además están las acotaciones que en ocasiones marcan la pauta de la entonación de cada actor. Aclaraciones como (cómicamente), (susurrando) o (molesto) pueden parecer banales, pero aclaran la entonación al actor y al lector, permitiendo que el mensaje llegue claro a los diversos públicos del guión.

En el caso de las áreas técnicas, la caracterización de los personajes ayuda a plantear ciertos elementos no mencionados en el guión y que en la puesta en escena reforzarán lo sugerido. Las dimensiones corporales de Zam y Zem, por ejemplo, al ser *comic relief* son exageradas, y contrastan con el relativo realismo de Ceterin o Siec. Los colgajos que adornan a Nech y sugieren caos son opuestos en Ceterin, planteada como una princesa controlada y educada, con el cabello recogido y ningún elemento de su vestimenta fuera de lugar.

Finalmente, para la producción, es indudable que algunos personajes tienen más *appeal* comercial que otros: los animales que abundan en el guión (Mochica, Cangre, Nofi), la edad de Ziri (14) de fácil identificación infantil, etc. Estos detalles están cuidadosamente seleccionados para apelar al público infantil y familiar y así hacer del guión de *Mochica* un producto de fácil colocación en medios infantiles.

3.2.8. Clímax y final feliz

Puede debatirse, pero el clímax de *Mochica* es lo que se espera. Si el objetivo que se tiene es al menos parcialmente comercial no se construye una película familiar para llenar al público de expectativas y romperlas a último minuto, pues esto garantizaría un fracaso en la taquilla. Por esta razón, el Gran Señor se salva. Lo interesante es ver cómo se salva, de qué manera llevamos al público al final y los sorprendemos en el cómo y no en el qué. Con ese fin se ha planteado un convulsionado tercer acto en el que parece que los protagonistas no lograrán su objetivo: Mochica raptado, Ceterin hipnotizada, Siec vencido, el Gran Señor muerto. Sin embargo, todo se revierte al final generando el ansiado final feliz. Adicionalmente, se apela al público emocionalmente dándole un clímax adicional a Ziri al volverla Gran Sacerdotisa en la escena final. Aunque la amenaza de Fanum se mantiene presente cerramos con Nii (a diferencia de la escaleta original), planteando así un elemento tranquilizador final. En cuanto a los villanos, Nech recibe su merecido de manos de otros villanos, de manera que los buenos no se ensucian las manos, y Quechcan tiene una curva narrativa de redención que garantiza el triunfo del bien. Es un tópico, pero uno necesario para un producto de corte infantil y llegada masiva.

Todas estas elecciones están pensadas para impactar en los lectores de manera que se sientan alineados con las decisiones previamente mencionadas en este acápite. De esa manera, las tres áreas mencionadas (dirección, técnicos y especialmente producción) capitalizarán sobre lo decidido para generar el necesario ambiente de felicidad y cierre que el guión busca generar en el producto final. En el caso específico de producción, el final feliz garantiza un producto que deje al público contento, permitiendo la búsqueda comercial de *Mochica*.

3.2.9. Descripciones

El último eje de análisis retórico del presente guión se centra en un elemento literario y lingüístico, no cinematográfico: las descripciones. Consideremos el párrafo que abre el guión: “En un espacio completamente negro solo un poco de polvillo dejado por el tiempo se deja entrever a través de invisibles halos de luz. Poco a poco va mostrándose una línea de luz curva que va rellenándose, formando una media Luna. Es Nii, un ser de luz femenino, hermoso, luminoso y formado por hilos de plata, que se mueve dentro de su circunferencia. Su rostro es el de un benevolente dragón con rostro de venado que nos habla pacíficamente, sin mover los labios”.

Como puede verse se ha puesto especial cuidado en generar la atmósfera adecuada a través del lenguaje para que la actriz que interprete a Nii, el director que la dirija, el director de fotografía que la ilumine, el director de arte que la diseñe, el director de sonido que diseñe la atmósfera sonora del limbo Moche, el músico que componga la escena y el productor que presente el producto final a un inversionista, auspiciador, distribuidor o público, sepan lo que tienen que hacer. Este mismo énfasis se ha puesto a lo largo del guión, en la búsqueda de que el producto final sea una obra literaria tanto como una herramienta de la producción. Así, el discurso retórico se vuelve imprescindible para que cuando el guión analizado se vuelva una película se respeten las decisiones del autor, expuestas entre las líneas de un frío papel, expresadas con cálidas palabras.

Utilizando todas estas herramientas el guión de *Mochica* intenta persuadir a sus lectores de imaginar la obra como el autor la ha visualizado. De este modo, hace el trabajo de dirección necesario para las áreas de la producción que realizarán la película (actores, director de fotografía, de arte, etc) con el fin de tener finalmente en pantalla la obra que reflejará lo que el guión pretendía inicialmente comunicar.

3.3. Análisis poético del guión

Pasemos a la propuesta poética del guión de *Mochica*. Para eso, recordemos los puntos principales que nos otorga Aristóteles en su “Poética”: la necesidad de un argumento con peripecias y reconocimientos, la presencia de causa, efecto y cambio en el guión, así como personajes buenos, apropiados, verosímiles y consecuentes. Esto último puede apreciarse en el Anexo referido a los perfiles de personajes, y lo anterior está presente en el siguiente desglose de la estructura narrativa de *Mochica*. En ese sentido, nos apoyaremos en Robert McKee, Gérard Genette y las herramientas de la narratología para dar cuenta de las estrategias narrativas planteadas en el guión de *Mochica*.

3.3.1. Resumen de la trama

Empecemos por un resumen de la trama de *Mochica*, separada en partes concretas y numerada, para que sirva de referencia en el posterior análisis de los elementos narrativos. Los eventos subrayados son *plot points* que serán desglosados a seguir.

- (1) En medio del oscuro cielo nocturno surge la Luna, que se anuncia a sí misma como una diosa llamada Nii, protectora y benevolente. Dice que la sequía que azota el valle de los Moche puede ser salvada por una semilla que debe crecer para lograrlo y que para ayudarla ha mandado un representante en la tierra. Luego desaparece cumpliendo su ciclo Lunar, pero pide fortaleza incluso cuando la noche es oscura. Acto seguido surge Fanum, un dios malévolo que dice ser responsable de la sequía, enviada para tener a los hombres con miedo y por lo tanto alineados. Dice que el Gran Señor, que ha creado un sistema de riego que promete acabar con la sequía debe ser eliminado. De inmediato bajamos al mundo de los vivos, donde el Gran Señor y su séquito, que incluye a su mejor amigo el Gran Artesano Siec, celebran la inauguración del sistema de riego con una alegre carrera, en la cual se rompe accidentalmente su litera. Se une a la celebración Ceterin, hermana del Gran Señor y esposa de Siec. Todo el ambiente festivo se apaga cuando el Gran Brujo Nech exige un sacrificio en honor a Fanum. El Gran Señor lo rechaza y todo el séquito se dirige al Palacio Real, dejando al Gran Brujo Nech solo con su ayudante, el pequeño búho Nofi. En ese momento, el Gran Brujo recibe un mensaje de Fanum, que lo invita a unirse a sus planes de acabar con el Gran Señor. Nech decide entonces actuar. En Palacio, el Gran Señor, agotado por los días de trabajo en el sistema de riego, va a tomar una siesta dejando a todos a la espera para cenar juntos. Ceterin le pide a Siec que vaya a despertarlo y él se pone en camino, pero cuando llega a verlo es demasiado tarde, el Gran Brujo ha hecho un conjuro que lo ha llevado casi al borde de la muerte.⁵
- (2) Paralelamente, al otro lado del Imperio frente a una playa mágica y hermosa vive la niña Ziri, dueña de Mochica, un alegre y juguetón perrito sin pelo. Ziri vive sola con él, jugando y aburriéndose, buscando plantitas a las cuales rescatar del agobiante sol. Entre juegos se desliza con Mochica por una duna y mata el rato mientras Mochica es hostigado por un cangrejo hasta que llega de pescar el sabio Nampallec, padre de Ziri y antiguo Gran Sacerdote del Imperio, desterrado hace años por Nech. Juntos tienen una amena cena en la que la niña dice que desea

⁵ Como se ha mencionado, lo subrayado representa *plot points*. En este caso, el Incidente Incitador: desestabiliza la vida ordinaria del Protagonista.

ir a hacer trueque. Nampaltec le dice que no tenga miedo de ir sola. De vuelta en Sipán, Nech anuncia que el Gran Señor morirá pronto, a lo que este pide a Siec que vaya a buscar una cura en el desierto, solo Nampaltec puede conocerla. Siec accede muy a pesar de Ceterin. Nech escucha todo a lo lejos y determina comunicarse con Fanum para pedir instrucciones, pero no puede hacerlo mientras Nii, la Luna, brille en el cielo.

- (3) Siec guarda sus pertenencias, incluida una figura de Ceterin, y parte en la travesía.⁶ Mientras tanto, Ceterin se queda cuidando al Gran Señor y Nech espera impaciente que la Luna concluya su ciclo para que, en su ausencia, pueda comunicarse con Fanum. Eventualmente, el momento llega y el dios le reprocha su inacción mientras Siec va por el camino correcto. Le dice que recurra al Gran Guerrero Quechcan, en campaña guerrera en el Sur, para que mate a Nampaltec y todo aquello que lo acompaña y le revela que la cura para el Gran Señor es un animal.
- (4) Ignorante a todo esto está Mochica, jugando con Ziri cuando coincidentemente se cruza Siec, aún peregrinando camino al Sur. De casualidad, Ziri golpea a Siec con el hueso que estaba tirándole a Mochica y él cae al suelo. Se hace una herida en la mano. Ziri le dice que no se preocupe y le pide a Mochica que lo sane. Él tiene miedo, pero Ziri lo convence y Mochica toca la herida de Siec. La sana mágicamente. Siec se queda completamente sorprendido y Mochica se desmaya por el esfuerzo. Llega Nampaltec y le da la bienvenida a Siec, se presenta y lo invita a su casa donde, luego de que Mochica echa al cangrejo que ha estado hostigándolo, Nampaltec revela que Mochica es la cura para el Gran Señor, creada por Nii, y que su deber es irse con Siec. Ziri protesta, no dispuesta a separarse de su perro y se va molesta.
- (5) En Sipán, una preocupada Ceterin va a buscar al Gran Brujo para recibir su consejo, pero se da con la sospechosa sorpresa de que este está invocando al Gran Guerrero Quechcan, en campaña en el Sur. Nech envía a Nofi con un mensaje y renuientemente el pequeño ayudante va al vuelo. Encuentra al Guerrero en plena batalla y le da el mensaje con la asesina misión. Él acepta feliz ante la posibilidad de matar a Siec y quedarse con su esposa Ceterin a manera de codiciado premio.
- (6) Muy temprano en la mañana, Ziri lleva a Mochica a un escondite, una cueva donde Siec no podrá encontrarlo para llevárselo. Esto los salva de la tragedia, pues Quechcan y sus hombres van a casa de Ziri y la atacan, luego de que Nampaltec, presintiendo lo ocurrido, le ha dado a Siec su báculo sacerdotal para que se lo entregue a Ziri. Siec logra escapar, pero Nampaltec es asesinado por Quechcan, no sin antes advertirle que cambie sus formas antes de destruir con sus propias manos lo que más ama. Ziri siente que algo le ha pasado a su padre, por lo que

⁶Primer Plot Point: Inicia el segundo acto e inicia la lucha por cumplir el objetivo.

regresa a su casa pero es detenida por Siec. Quechcan quema su casa y Ziri se ve obligada a huir con Siec. Se lanzan por la duna y van de vuelta al escondite.

- (7) Esa noche en Palacio, Ceterin descubre un amuleto de brujería junto a la cama del Gran Señor e interroga a los Guardias, que dirigen sus sospechas hacia el Gran Brujo. En la cueva, Siec le dice a Ziri que debe recuperar su mapa si quieren volver a Sipán. Ziri expresa su enojo y se echa a dormir entre lágrimas. En sus sueños se encuentra con Nii, que le dice que ayude a Siec, y no lo culpe por lo sucedido. La insta a tomar como suya la misión de salvar al Gran Señor.
- (8) Mientras Ziri duerme, Siec se aventura a la noche, se escabulle en el campamento militar, donde Quechcan saca la figura de Ceterin del morral de Siec. Éste logra a duras penas recuperar su morral con su mapa dentro de él, pero Quechcan se queda con la figura de Ceterin. Nofi ayuda en la aventura al distraer a Quechcan, mientras que Nii genera un eclipse que nubla la visibilidad de los soldados. Así, Siec escapa. El Gran Guerrero Quechcan pierde esta batalla pero se consuela con la figura de Ceterin, que mira mientras piensa en las últimas palabras de Nampallec. Al volver a la cueva, Siec se encuentra con una Ziri más abierta, convencida en que Nii está de su lado. Se echan a dormir y a la mañana siguiente, mientras Mochica trata de sacarse de encima al molesto cangrejo que lo acosa, Siec y Ziri hablan del ciclo de la Luna, que está por terminar, el riesgo que esto implica para ellos.
- (9) En Sipán, Nech inicia un conjuro contra el Gran Señor, pero Ceterin lo detiene sin llegar a notar lo que hacía. Sin embargo, se queda aún más sospechosa. Ante su intervención, y aprovechando la ausencia de la Luna, Nech invoca a Fanum y le pide ayuda para conseguir un artefacto que le permita controlar a Ceterin. Fanum toma la forma de un puma que visita a Quechcan en su campamento y lo hipnotiza. Le ordena al Gran Guerrero que le mande al Gran Brujo la figura de Ceterin. Se la manda con Nofi, quien está harto de ser ayudante de los malos, pero obedece. A medio camino, Nofi sobrevuela un pequeño campamento donde Siec y Ziri conversan sobre Cerro Blanco, pueblo en el que Siec creció y al que llegarán al día siguiente para ser cobijados por su amigo Sache. Nofi continúa y pasa por Cerro Blanco, que está devastado. Sigue adelante y llega a Sipán, donde Nech lo aguarda. Recibe la figura y comenta que la usará para controlar a Ceterin. Nofi, harto, le quita la figura y huye con ella hasta esconderse en la guarida de Nech, donde éste se dedica a buscarlo.
- (10) Siec, Ziri y Mochica llegan a Cerro Blanco a encontrarse con Sache, amigo de infancia de Siec. Él los encuentra, pero trágicamente ha perdido la cabeza y no puede hablar. Los hace pasar a su casa, les muestra un escondite con escape que ha preparado por los tiempos de sequía, y los pone a dormir. Luego ayuda a Mochica a librarse del cangrejo que lo persigue y sale de la casa

para deshacerse de él. Afuera se cruza con Quechcan, quien también ha llegado a Cerro Blanco. Quechcan lo interroga y Sache despista a los soldados, pero Quechcan se queda atrás, sospechoso, y entra a la casa en la que encuentra a Siec dormido. Con sigilo se le acerca cuchillo en mano, pero cuando está a punto de atestar el golpe asesino surge la Luna en el cielo y despierta a Ziri, quien alerta a Siec. Éste se mueve lo suficiente para solamente recibir una puñalada en el hombro. Siec manda a Mochica a huir y Quechcan, al ver al perro partir, debe dejar a Siec e ir tras él. Alerta a sus soldados, pero cuando regresa a la casa Siec y Ziri han salido por la ruta de escape de Sache. Siec se desploma y sólo Mochica puede salvarlo. Se encuentran con Sache, que convence al cangrejo de ir por Mochica y traerlo. Lo hace y Mochica salva a Siec, quien permanece inconsciente. Mochica también se desmaya, como siempre le pasa cuando cura. Rápidamente, Ziri y Sache meten a Siec al escondite para evitar a Quechcan, quien aparece y no los ve. Sin embargo, el Gran Guerrero se encuentra a Mochica desmayado y lo rapta.⁷ Siec despierta y Ziri le dice entre lágrimas que han raptado a Mochica. Siec le promete que lo rescatarán. Se ponen en camino y logran sacarle ventaja a Quechcan y sus hombres.

- (11) Luego de mucho buscarlo, Nech logra encontrar a Nofi, que nuevamente huye con la figura de Ceterin. Nech lo persigue y logra capturarlo en la puerta del Salón Real. Para no ser descubierto, se guarda al pequeño búho y la figura de Ceterin entre la ropa. Ceterin lo nota muy sospechoso y finalmente lo confronta. Lo echa del Salón Real. Ya sola con los guardias, les pide que traigan la litera del Gran Señor para sacarlo de palacio y así evitar la amenaza que representa el Gran Brujo. Los guardias van por la litera, pero la encuentran rota desde la carrera inicial. Intentan rearmarla. Mientras tanto, Nech regresa a su guarida, captura a Nofi y hace su conjuro contra Ceterin, logrando embrujarla y controlarla. Regresa al Salón Real y se divierte con la embrujada Ceterin y la obliga a ver mientras se dispone a asesinar al Gran Señor. Sin embargo, justo en ese momento llega Siec y el Gran Brujo detiene lo que estaba haciendo. Siec abraza a Ceterin, a quien nota ida y el Gran Brujo se dispone a embrujar al mismo Siec con su báculo. En ese momento llega Ziri y lo detiene, levanta el báculo de su padre y hace que la figura de Ceterin salga de la ropa de Nech y se libere del conjuro. Así, la princesa también queda liberada y llama a sus guardias para que arresten a Nech. Se lo llevan, pero Siec, Ziri y Ceterin no pueden descansar. Quechcan llega al Salón Real y se encuentra con Siec y Ceterin en pleno abrazo. Loco de celos se abalanza sobre él. Ziri intenta defenderlo, pero Quechcan la tira a un lado, y la deja inconsciente. Cuando está a punto de matarlo, Ceterin se cruza y Quechcan le da un golpe que parece haberla matado. Quechcan reacciona y se da cuenta de los errores que ha cometido y el

⁷Segundo Plot Point: Da pie a la batalla final por el objetivo y el tercer acto.

significado de las palabras de Nampallec. Se disculpa con Siec y Ceterin y carga a Ziri, a quien lleva hacia donde está Mochica, inconsciente en el puerta del Salón Real. El Gran Señor está al borde de la muerte. Ceterin y Siec van a su lado mientras Ziri le da fuerzas a su perro por última vez. Mochica corre hacia el Gran Señor y lo toca justo a tiempo. Lo cura mágicamente.⁸

- (12) Ya recuperado, el Gran Señor decreta desterrar al Gran Brujo, quien se aventura al desierto en el cual Fanum se venga de él mandando a sus serpientes a matarlo. Finalmente, en la terraza del palacio, el Gran Señor le pide a Ziri que sea la nueva Gran Sacerdotisa de palacio. Ella acepta. Quechcan se disculpa con ella y Ziri le da su perdón. Quechcan se autoexilia. Finalmente, Ziri agradece a la Luna brillando en el cielo y a su padre, y todos entran a palacio. Fanum reitera sus amenazas y Nii sus promesas hasta que la Luna desaparece en Luna Nueva dejando la pantalla en negro.

Para simplificar la referencia, resumamos aún más lo antes escrito:

- (1) Los dioses antagónicos Nii y Fanum se presentan. El Gran Señor y su séquito celebran el sistema de riego. El Gran Brujo Nech es convocado por Fanum y hace lo que le pide: embruja al Gran Señor.⁹
- (2) El perrito Mochica juega con su dueña, la niña Ziri, hija del antiguo Gran Sacerdote Nampallec, que vive con ellos en el exilio.
- (3) El Gran Artesano Siec parte a buscar la cura para el Gran Señor¹⁰, que se queda al cuidado de su hermana, la princesa Ceterin (también esposa de Siec). Nech pide instrucciones a Fanum.
- (4) Siec conoce a Ziri y Mochica, quien lo cura mágicamente. Nampallec le dice que debe llevárselo para salvar al Gran Señor.
- (5) Nech invoca a Quechcan y le pide su ayuda para matar a Nampallec y sus amigos.
- (6) Quechcan mata a Nampallec, pero Siec, Ziri y Mochica huyen.
- (7) Ziri habla con Nii, que la consuela.
- (8) Siec recupera su mapa con ayuda de Nii.
- (9) Nech pide ayuda a Fanum. Este hipnotiza a Quechcan para mandar la figura de Ceterin de vuelta a manos de Nech.
- (10) Quechcan hiere de gravedad a Siec pero Mochica lo cura. Aprovechando una oportunidad, Quechcan rapta a Mochica¹¹.

⁸ Clímax: se logra el objetivo del Protagonista Siec. El resto es un epílogo.

⁹ Incidente Incitador.

¹⁰ Primer Plot Point.

¹¹ Segundo Plot Point.

- (11) Nech embruja a Ceterin, pero Siec y Ziri llegan justo a tiempo y esta última salva a Ceterin. Arrestan a Nech y llega Quechcan, quien hiere a Ceterin al pelear con Siec, y se da cuenta de sus errores. Ziri hace reaccionar a Mochica, quien cura mágicamente al Gran Señor¹².
- (12) El Gran Señor destierra a Nech, quien es castigado por Fanum. El Gran Señor le da a Ziri el puesto de Gran Sacerdotisa que alguna vez tuvo su padre. Nii mira el desenlace desde el cielo.

3.3.2. Segmentación en actos

Como puede verse al seguir el resumen de la trama, *Mochica* es una película que busca seguir el modelo aristotélico clásico de tres actos, en el que un protagonista tiene una vida cotidiana que es rota por un evento desencadenante. A raíz de este evento el protagonista lucha por conseguir un objetivo (que se le presentó en el evento desencadenante), pero un conflicto no se lo hace fácil. Luego de una convulsionada lucha llega a un momento decisivo o batalla final, en la que se definirá si logra el objetivo o no. Finalmente, rompiendo las expectativas, logra -o no logra- el objetivo. Esto se desprende no sólo de lo planteado por Aristóteles (la necesidad de peripecias y reconocimientos, además de la causalidad y el cambio) sino también de lo planteado por McKee. Adicionalmente aclaremos este aspecto con una cita de Augusto Tamayo:

La construcción dramática de un guión de ficción se sostiene en la existencia de un conflicto en equilibrio activo y en progresión creciente entre la función protagónica y la función antagónica del relato, estableciendo una ligazón entre los opuestos en pugna, generadora de la unidad orgánica de la obra, que se resuelve pocas veces en síntesis armónica de los opuestos y, en una mayoría de casos, en la eliminación final -parcial o total- de uno de los contrarios. (1996, 76)

¹² Clímax.

Podemos ir un paso más allá, con una definición de estructura dramática de Syd Field, con su consiguiente esquema:

Una disposición lineal de incidentes, episodios o acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática.

Primer acto	Segundo acto	Tercer acto
Planteamiento	Confrontación	Resolución

Primer nudo de la trama	Segundo nudo de la trama
I	II

(Field: 1979, 24)

Todo esto puede encontrarse claramente en la línea narrativa de Siec, quien se alza ligeramente como protagonista principal y, por lo tanto, guía la opción narrativa. A continuación el desglose narrativo definido para Siec con indicadores entre paréntesis para el párrafo del resumen previo en el que se encuentra cada acontecimiento:

PROTAGONISTA	Siec
OBJETIVO	Salvar al Gran Señor
CONFLICTO	Quechcan, como antagonista
DETONANTE	Nech embruja al Gran Señor (1)
1ER PLOT POINT	Siec parte en busca de la cura (3)
2DO PLOT POINT	Quechcan rapta a Mochica (10)
CLÍMAX	Mochica salva al Gran Señor (11)

Dejándonos guiar por este desglose podemos segmentar *Mochica* en tres actos claros, separados por los plot points, y además podemos identificar un brevísimo prólogo y aún más breve epílogo, narrados por los dioses Nii y Fanum. Con todo, la segmentación en actos de *Mochica* quedaría de la siguiente manera:

1. Prólogo (1)
 - (1) Los dioses antagónicos Nii y Fanum plantean la situación.
2. Primer acto (1-2): Introducción de los personajes y situaciones en sus dos líneas narrativas determinadas espacialmente:
 - (1) En Sipán, confrontaciones religiosas y de poder (entre el Gran Señor y Nech), además de relaciones de amistad (entre el Gran Señor y Siec), familia (entre el Gran Señor y Ceterin) y amor (entre Siec y Ceterin). Evento desencadenante con el embrujo del Gran Señor.
 - (2) En la Frontera Sur, se plantea al resto de personajes importantes y sus relaciones: Ziri, Mochica y Nampallec.
3. Segundo acto (3-10): Múltiples complicaciones en la trama. Encuentros y desencuentros entre protagonistas y antagonistas, escenas de acción, aumento del riesgo y balance de poderes entre Nii y Fanum.
 - (3) Primer plot point (partida de Siec) y repercusiones en Sipán.
 - (4) Al conocerse Ziri y Siec se juntan ambas líneas narrativas. También se revela la identidad de Mochica. Esta situación en sí misma se vuelve un plot point.
 - (5) Se suma a la trama Quechcan, antagonista principal de Siec.
 - (6) Quechcan asesina a Nampallec mientras Siec, Ziri y Mochica escapan. Escena de acción. Los riesgos se elevan, las situaciones se complican.
 - (7) Plot point medio: Nii declara su ayuda hacia Ziri. Esta intervención de Nii equipara la balanza, ya que previamente se ha pronunciado Fanum con Nech.
 - (8) Recuperación del mapa. Escena de acción con ayuda de Nii.
 - (9) Vuelven a balancearse los poderes divinos cuando Fanum ayuda a Nech.
 - (10) En Cerro Blanco, Quechcan hiere a Siec y rapta a Mochica. Escena de acción y segundo plot point, que da pie a la batalla final.
4. Tercer acto (11-12)
 - (11) Batalla final en Sipán. Los riesgos son muy altos: Ceterin embrujada y luego aparentemente muerta, Ziri sin Mochica, el Gran Señor casi expira. Sin embargo, este finalmente se salva en el clímax.
 - (12) Desenlace de los protagonistas, especialmente Ziri, a quien se le ofrece el puesto de Gran Sacerdotisa.
5. Epílogo (12)
 - (12) Los dioses comentan el desenlace y cierran el artificio narrativo de la doble enunciación.

3.3.3. Líneas narrativas

En *Mochica* se ha planteado un relato coral, en el que cada personaje aporta con el objetivo de crear una imagen múltiple del universo Moche sin que el peso recaiga excesivamente en un único personaje, lo que podría generar el riesgo de sesgo, personalización o limitación narrativa. Aunque múltiples historias logran capturar un universo ficcional a través de los ojos de un único personaje (y muchas lo hacen de manera magistral), es la opción poética de *Mochica* hacerlo a través de muchos, con no uno, sino dos narradores omniscientes (y una primera instancia narrativa que los supera), el recurso de darle el nombre de la cultura a un personaje aparentemente menor pero importante en la trama (Mochica) para así nombrar la película como dicho personaje y que el título haga referencia a la cultura tanto como al personaje, y otros artificios.

Entre dichas herramientas, está la de donarle a cada personaje, por más insignificante que sea, una línea narrativa propia con su consiguiente curva de crecimiento. Esto está alineado con la descripción de los personajes en la “Poética” de Aristóteles, haciéndolos apropiados, verosímiles y consecuentes con las características planteadas para ellos. Gracias a este recurso, *Mochica* puede saltar de un personaje a otro sin que estos sean rellenos en la trama, sino que cada uno está en su propia y personal búsqueda, casi siempre aledaña a la búsqueda principal, la de Siec.

Acerca de Siec, este personaje siempre fue, desde la primer versión del guión, el protagonista. Sin embargo, conforme crecía el universo construido y se hacía evidente que la película se volvía coral, su protagonismo fue decreciendo para fundirse con el de Ziri y los demás personajes, aunque siempre termina siendo quien da la estructura general a la película como ha sido analizado líneas atrás. El detalle no mencionado anteriormente es la curva de crecimiento asignada a este personaje. Es la siguiente: Siec empieza siendo un hombre práctico y terrenal que no contempla dentro su vida ningún tipo de conexión espiritual, pero el haber sido curado mágicamente por Mochica y su contacto con Ziri durante la travesía rumbo a Sipán, le enseñan a abrir los ojos y el corazón y a entender que hay un mundo más allá de nosotros mismos. Este proceso también le ayuda a abrir los ojos ante su verdadera posición y la importancia de su presencia en este mundo. Así como la citada, las curvas de crecimiento de los personajes transcritas a continuación, dan cuenta de un trabajo que busca dar riqueza a un conjunto disímil de personajes, aportando a la complejidad narrativa de *Mochica*.

Analicemos la primera línea argumental: la de la travesía de Siec. Los personajes que lo acompañan son: Ziri como coprotagonista, Quechcan como antagonista y Mochica como personaje menor pero importante. Empecemos por Ziri, la evidente coprotagonista. Su curva de crecimiento es la siguiente: Ziri empieza sin reconocer su fortaleza, no cree en ella misma. En el camino, gracias a las enseñanzas de su padre y las palabras de Nii, deja sus miedos atrás y aprende a escuchar. Al culminar la

historia, Ziri encuentra la razón por la que llegó a este mundo y la asume con alegría y responsabilidad. Esta curva se ve reflejada en su línea narrativa, desglosada a continuación:

PROTAGONISTA	Ziri
OBJETIVO	Encontrar su lugar en el mundo
CONFLICTO	Su propia terquedad, su incapacidad de escuchar, sus miedos
DETONANTE	Su padre la invita a ir a hacer trueque sola (2)
1ER PLOT POINT	Toma su destino en sus propias manos y se oculta con Mochica (4)
2DO PLOT POINT	Salva a Ceterin del hechizo de Nech (11)
CLÍMAX	El Gran Señor la invita a ser Gran Sacerdotisa (12)

Como puede verse, la línea narrativa de Ziri se caracteriza por ser más interior y mística. Su conflicto es interno, pero se ve reflejado en conversaciones con su padre y eventos mágicos. La intención es que los plot points estén alineados tanto aquí como en el resto de líneas narrativas. La mayoría de las veces se logra salvo en algunas contadas excepciones.

Continuamos con esta línea narrativa delineando al antagonista de la misma, Quechcan. Su curva de crecimiento es la siguiente: Quechcan empieza la historia con odio hacia Siec y una fuerte obsesión por Ceterin, la cual es utilizada por Nech como herramienta para que cumpla con las malvadas misiones que éste necesita, quien le ofrece a cambio de su “complicidad” la mano de Ceterin. Al terminar la historia, entiende que debe actuar impulsado por el amor y no por el odio. Su línea narrativa está orientada a Ceterin, de la siguiente manera:

PROTAGONISTA	Quechcan
OBJETIVO	Conseguir a Ceterin
CONFLICTO	Siec, casado con Ceterin
DETONANTE	Recibe las órdenes de Nech de matar a Siec (5)
1ER PLOT POINT	Mata a Nampallec, quien le da un consejo, pero Siec se le escapa (6)

2DO PLOT POINT	Rapta a Mochica (10)
CLÍMAX	Luego de casi matar a Ceterin, recapacita (12)

La línea narrativa de Quechcan está ligeramente desfasada de las otras, por razones obvias. Este personaje aparece avanzada la trama principal. Sin embargo, su línea narrativa romántica-trágica aporta para no convertirlo en un bruto golpeador, sino en un personaje más delineado. Para cerrar este análisis tenemos a Mochica, un personaje aparentemente menor pero alrededor de quien gira toda la trama. Otro personaje similar es el Gran Señor de Sipán. Es un personaje del que todos hablan, que está presente en la línea narrativa de casi todos los personajes, pero que es secundario en las acciones realizadas. De hecho, hacia el final de este recuento nos encargaremos de marcar una línea narrativa para él que está más bien tácita, pues se la pasa en cama toda la historia. Volvamos a Mochica, cuya curva de crecimiento es la siguiente: Mochica empieza con miedo a sus capacidades, por lo tanto se debilita al ponerlas a prueba, y termina asumiendo su responsabilidad aunque esto le traiga desmayos. Su línea narrativa, aunque sencilla, es la siguiente:

PROTAGONISTA	Mochica
OBJETIVO	No desmayarse al curar a alguien
CONFLICTO	Su miedo al desmayo
DETONANTE	Ziri se lo pide pero no la cura, por miedo (2)
1ER PLOT POINT	Ante la insistencia cura la mano de Siec y se desmaya (4)
2DO PLOT POINT	A pesar de luchar, se vuelve a desmayar al curar el hombro de Siec (10)
CLÍMAX	Valientemente va a curar al Gran Señor, pero igual se desmaya (11)

Siendo un perrito (y en *Mochica* los animales no hablan), Mochica actúa bajo la premisa de ser fiel a Ziri. Sin embargo, se le ha planteado una línea narrativa adicional aunque menor, para que cuando volvamos al personaje sus acciones tengan sentido. Adicionalmente, su carácter miedoso ha sido reforzado con el *gag* repetitivo del cangrejo que lo acosa.

La segunda línea argumental de la película se da en Sipán, donde el esquema anterior se repite, con una protagonista (en este caso Ceterin), un antagonista (Nech), un personaje menor pero muy importante (el Gran Señor) y dos ayudantes que además son graciosos, o *comic relief* (Zam y Zem). Pasemos a analizar sus líneas narrativas: Comenzando con Ceterin, su curva de crecimiento es la siguiente: Ceterin es una mujer confiada y hasta a veces ingenua que cree en la posibilidad que el Gran Brujo cure a su hermano, pero ante el destape de la traición de éste último aprende a ser una mujer atenta y alerta y tener más cuidado de lo que ocurre bajo los techos del palacio real. Su línea argumental refleja este crecimiento de la siguiente manera:

PROTAGONISTA	Ceterin
OBJETIVO	Proteger al Gran Señor
CONFLICTO	Nech, como antagonista
DETONANTE	El Gran Señor es embrujado (1)
1ER PLOT POINT	Deja que Siec vaya por la cura y ella se queda a cargo en Sipán (3)
2DO PLOT POINT	Echa a Nech del Salón Real (11)
CLÍMAX	El Gran Señor es curado por Mochica (11)

En contraste con la línea narrativa de Siec, la de Ceterin es contemplativa, pasiva. Sin embargo, tiene prácticamente el mismo peso de la primera, manteniendo la tensión en Sipán al enfrentar a Ceterin con Nech, a quien observaremos a continuación: Nech empieza sirviendo al malvado Fanum a ciegas, y aprende a la fuerza que el fanatismo ciego no paga. Sólo y desamparado, sus miedos lo consumen. Este proceso se ve reflejado en su línea narrativa de la siguiente manera:

PROTAGONISTA	Nech
OBJETIVO	Glorificar a Fanum a través de la muerte del Gran Señor
CONFLICTO	Ceterin interfiere con sus planes
DETONANTE	Fanum se le presenta y le da una misión divina (1)
1ER PLOT POINT	Embruja al Gran Señor para matarlo (1)

2DO PLOT POINT	Ceterin lo echa del Salón Real, declarándole directamente la guerra (11)
CLÍMAX	Es asesinado por Fanum en el desierto (12)

Nech es el personaje con la línea narrativa más larga, pues es por él que las cosas se ponen en marcha, y con su clímax se elimina la amenaza y se cierra la película. La intención es mantener el interés con un antagonista siempre presente. En Sipán -y podría decirse que en *Mochica*- todo gira en torno al Gran Señor. Es el interés y conflicto de varios personajes pero, como Aurora en *La Bella Durmiente*, no es el verdadero protagonista por pasársela echado en cama. De hecho, casi no tiene una línea narrativa, porque no toma acción más que al final y al inicio. Lo que tiene, en esencia, es un esquema argumental para que el personaje alrededor del cual todo gira y de quien todos hablan no sea una maqueta, sino un personaje real, con motivaciones, deseos, personalidad y una curva de crecimiento propia: El Gran Señor empieza confiado en su capacidad de revertir la sequía y en la buena voluntad de los miembros de la corte, pero aprende a estar más atento. Su esquema argumental, aunque básico, es el siguiente:

PROTAGONISTA	Gran Señor
OBJETIVO	Salvar a Sipán de la sequía
CONFLICTO	Su inminente enfermedad no le permite trabajar
DETONANTE	Inaugura el sistema de riego, listo a ponerse a trabajar (1)
1ER PLOT POINT	Es embrujado por Nech (1)
2DO PLOT POINT	Mochica lo salva (11)
CLÍMAX	Destierra a Nech para poder retomar su trabajo (12)

En papel, la línea argumental del Gran Señor funciona. No así en el guión. La razón es que el personaje no toma acción en ningún momento del segundo acto. Los eventos caen sobre él, no son generados por su actuar. En ese sentido, esta línea es meramente funcional a la trama. Los personajes faltantes en Sipán son los ayudantes de Ceterin, Zam y Zem. Como siempre están juntos comparten la misma línea argumental, aunque sus curvas de crecimientos son distintas. Para Zam es la siguiente: Zam empieza como un personaje ingenuo que piensa que la vida es hermosa y feliz, pero aprende que a

veces hay que estar atento y ponerse serio ante las situaciones graves que se pueden presentar. Para Zam: Zam empieza concentrado en renegar por su hermano, y termina por aprender que la unión es necesaria para unir fuerzas con su hermano. La razón es que ambos tienen construcciones de personajes y personalidades distintas, incluso contrapuestas. Sin embargo, su línea argumental es exactamente igual, como si fueran un único personaje:

PROTAGONISTA	Zam y Zem
OBJETIVO	Proteger al Gran Señor
CONFLICTO	Nech, de quien desconfían
DETONANTE	El Gran Señor es embrujado y cae enfermo (1)
1ER PLOT POINT	Ceterin les pide ayuda al ir a buscar a Nech, y ellos aceptan (5)
2DO PLOT POINT	Intentan armar la litera para sacar al Gran Señor de palacio (11)
CLÍMAX	Arrestan a Nech (11)

La línea narrativa citada es un poco menos ortodoxa que otras. Empieza tarde en la película, con su primer plot point dándose en (5), y su tercer acto es minúsculo. La razón es que debe acomodarse a otras líneas narrativas más importantes para la trama principal, de la cual esta línea argumental es meramente apoyo, *comic relief*, relajación. De hecho, la trama de Zam y Zem está íntimamente ligada a la de Ceterin. Es casi indistinguible. La otra ayudante de *Mochica*, Ziri, tiene una línea argumental mucho más independiente y compleja por ser casi una coprotagonista, mientras que Zam y Zem son personajes menores.

Tres personajes faltantes son Nampallec, Nofi y Sache. De ellos, solo Sache carece de una línea argumental propia por ser un personaje que participa de diez minutos de película, una anécdota en la trama. Los otros dos, por el contrario, sí tienen línea narrativa propia. En el caso de Nofi, su curva de crecimiento es la siguiente: Nofi empieza como un renuente ayudante de los malos, pero aprende a hacer valer su voz y liberarse de las cadenas de ambos para tomar sus propias decisiones. Su línea argumental a continuación:

PROTAGONISTA	Nofi
--------------	------

OBJETIVO	Liberarse del yugo del Gran Brujo
CONFLICTO	Su propio sentido del deber
DETONANTE	El Gran Señor lo invita a celebrar, pero Nech se lo prohíbe (1)
1ER PLOT POINT	Evita llevar los pallares de Nech, pero finalmente accede (5)
2DO PLOT POINT	Harto, se roba la figura de Ceterin (11)
CLÍMAX	Accede a servir a la nueva Gran Sacerdotisa Ziri voluntariamente (12)

Como puede verse, no importa cuán pequeño sea un personaje, se ha hecho un trabajo especial por darle una profundidad. En el caso de Nampallec la profundidad va únicamente por el camino de la línea argumental, pues el personaje, al ser un sabio realizado, no tiene una curva de crecimiento clara, ya ha llegado a un punto culminante de crecimiento en su vida. Adicionalmente, cabe resaltar que como en el caso de Quechcan, que aparecía tarde en la trama, Nampallec se va temprano de ella, por lo que sus plot points no están necesariamente alineados con los demás. Su línea argumental es como sigue:

PROTAGONISTA	Nampallec
OBJETIVO	Guiar a Ziri hacia la consecución de su destino
CONFLICTO	Ziri se niega a oír
DETONANTE	Ziri se niega a orar durante la cena (2)
1ER PLOT POINT	Intenta convencer a Ziri de ir a hacer trueque sola (2)
2DO PLOT POINT	Manda a Siec a darle su báculo a Ziri (6)
CLÍMAX	Ziri es nombrada Gran Sacerdotisa (12)

Otra línea narrativa curiosa. Concentrada en la primera mitad del guión, sus efectos se disuelven, o más bien se traspasan a la línea narrativa de Ziri, que empieza a escuchar cuando su padre ya no está ahí para hablarle. Esta línea encuentra su clímax en la última escena, cuando los objetivos de Nampallec, aunque muerto, se cumplen. Por último, cabe mencionar a Nii y Fanum, dos personajes que,

por su característica divina, no encajan dentro de los esquemas narrativos planteados para los demás personajes. Sus curvas de crecimiento, citadas en las construcciones de personajes, son difícilmente tal cosa, pues en realidad como dioses viven en un estado estático, no cambiante. En cuanto a sus líneas argumentales, ambos las tienen, pero exceden las capacidades del presente guión. Si el objetivo de Fanum, por ejemplo, es sembrar el miedo, su línea narrativa inicia antes del inicio del guión, con la generación de la sequía. Matar al Gran Señor es tan solo un método de muchos que utiliza. En el caso de Nii, en su constante lucha contra Fanum, creó a Mochica y salvó a Nampaltec del destierro muchos años antes de que los protagonistas nacieran, lo cual hace que definir una línea narrativa para ella sea irrelevante. Estos personajes están casi fuera del plano de realidad de los demás en *Mochica*, y en esencia sirven como narradores que ocasionalmente ayudan a algunos personajes, o a otros.

Luego de repasar cada curva de crecimiento y línea narrativa planteada en *Mochica*, toca revisar la última estrategia referida a ellas: alinearlas en la trama para que los impactos, giros y avances en el guión sean parejos para todos los personajes. Veamos primero los detonantes o desencadenantes. Según las unidades narrativas concretas en las que se ha resumido líneas arriba la trama de *Mochica*, puede verse que los desencadenantes de casi todos los personajes recaen en los números (1) y (2). La única excepción en este caso es Quechcan, un personaje que, al aparecer tarde en la trama, obliga a su línea narrativa a retrasarse. Su detonante se ubica casi a media película, en el número (5).

En el caso de los primeros plot points (acciones que dan inicio a la lucha de cada personaje) los desfases se vuelven más evidentes. Si nos concentramos en los protagonistas principales (Siec, Ziri, Mochica y Ceterin), veremos que recaen entre los números (3) y (4). Esa es una búsqueda consciente por alinear los momentos importantes de la trama. Otras líneas narrativas se escapan de esta alineación por diversas razones. El retraso de la línea de Quechcan hace que su primer plot point quede a la zaga en el número (6). Por el contrario, la próxima muerte de Nampaltec nos obliga a acelerar su línea y ubicar su primer plot point en (2), mientras que el caso de Nech es más grave aún. Ya que él pone los acontecimientos en movimiento su línea narrativa arranca en (1), al igual que su primer plot point. Lo acompaña en ese número el Gran Señor. El resto de personajes, que tienen menos importancia que los mencionados, los *comic relief* Zam, Zem y Nofi se ubican juntos en el número (5). Ante los malabares narrativos necesarios para alinear los plot points, este es el que más ha sufrido. Priorizando, la intención principal fue alinear a los protagonistas (Siec, Ziri, Mochica y Ceterin), mientras que los demás plot points han debido quedar diseminados por la trama.

El problema anterior no se repite en el segundo plot point, momento que da pie a la batalla final de cada personaje. Todos los personajes tienen este momento importante entre (10) y (11), salvo Nampaltec, que para este punto de la trama ya está muerto. Los clímax de cada uno están también

debidamente alineados. Aquí sí, sin excepción, todos los momentos culminantes de la historia se ubican entre (11) y (12), dando a *Mochica* un satisfactorio epílogo breve como la estructura clásica requiere. Toda esta estrategia viene alineada con Aristóteles, sus requerimientos para la construcción de los personajes y el entramado de los hechos con peripecias y reconocimientos, siempre pasando por la causalidad y el cambio. Para aclarar lo expuesto, a continuación un cuadro aclaratorio de lo mencionado:

ESQUEMA DE PLOT POINTS

	I ACTO						II ACTO								III ACTO	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Siec	DET				1PP						2PP		CL			
Ziri			DET			1PP						2PP			CL	
Mochica			DET			1PP					2PP		CL			
Ceterin	DET				1PP							2PP	CL			
Nech	DET	1PP										2PP			CL	
Gran Señor	DET	1PP										2PP			CL	
Zam y Zem	DET						1PP					2PP	CL			
Nofi	DET						1PP					2PP			CL	
Nampallec			DET	1PP				2PP							CL	
Quechcan							DET	1PP			2PP				CL	

Con lo expuesto, se manifiesta que en *Mochica* ha habido un especial énfasis en desarrollar un relato coral, con pesos similares para los diversos actores del guión, curvas de crecimiento para cada uno y líneas narrativas clásicas que intentan correr paralelas y empujan la historia hacia adelante.

3.3.4. Dispositivo narrativo

Como se ha visto, *Mochica* consta de un minúsculo prólogo; un breve y expositivo primer acto; un extenso y complejo segundo acto cargado de líneas narrativas paralelas; un breve, resolutivo y satisfactorio tercer acto; y un pequeño epílogo que cierra la acción. Teniendo en cuenta que la figura y significancia de Dios es central al relato y que en esencia *Mochica* plantea una relación contrapuesta entre el bien y el mal, como dictan los cánones del género de aventura, el guión se plantea como enunciado por las dos deidades que representan ambos espectros de la moralidad: Nii y Fanum. Por esta razón ambos abren la película con un breve recuento de lo ocurrido hasta el momento, sus deseos y antagonismo. De ahí en adelante *Mochica* salta a una enunciación por la primera instancia narrativa, omnisciente e impersonal, y se deja de lado al narrador (sea Nii o Fanum), para no dar una visión sesgada de lo narrado. Recién en el epílogo volverán los narradores para cerrar el dispositivo planteado al inicio del guión.

Al analizar brevemente la opción puede verse la búsqueda de un balance de poderes, como se ha planteado anteriormente, dándole igual peso a Nii y a Fanum, tanto en su participación en los hechos (Nii ayuda a Siec en el campamento militar, Fanum ayuda a Nech influenciando a Quechcan) como en las escenas en las que cobran protagonismo (Nii en el sueño de Ziri, Fanum en el trance de Quechcan). Del mismo modo, ambos abren y cierran el guión, dando validez a la mencionada enunciación dual del relato.

Sin embargo, alguien tiene que ganar y, como se ha comentado anteriormente, en un guión de este tipo debe ser necesariamente el bien, en cuyo caso hay una ligera variación en favor de Nii: ella es la primera en hablar y la última en callarse. Su presencia encarnada en la Luna abre y cierra el guión abrazándolo en una sutil afirmación de su superioridad en los hechos narrados. Fuera de este recurso, la enunciación y participación de ambas deidades es pareja. Eso es en cuanto al prólogo y epílogo. En los tres actos que conforman el grueso de la película, el narrador es omnisciente y nos lleva por la narrativa en constantes saltos espaciales para poder presenciar los acontecimientos referidos en la trama, sea que ocurran en Sipán o en el desierto. La linealidad temporal busca mantener la acción y evitar la exposición excesiva, a la vez que reducir la complejidad planteada por las múltiples líneas narrativas esbozadas.

La omnisciencia del narrador tácito se hace evidente en su conocimiento de los eventos en la multiplicidad de espacios planteados aunque no entra en la cabeza de los personajes (no oímos sus pensamientos nunca). Sin embargo, hay dos momentos en los que el nivel de subjetividad aumenta notoriamente: el sueño de Ziri y el trance de Nech. En ambos momentos entramos en otro nivel de conciencia y accedemos a los pensamientos de ambos, lo que nos permite vislumbrar el limbo Moche, espacio en que los dioses actúan y narran y al que además entramos durante el prólogo y epílogo. De esta manera la omnisciencia del narrador se hace absolutamente palpable.

Un último detalle concerniente al dispositivo narrativo utilizado es el referente al planteamiento general de la acción, la estructura y el diseño de los personajes. Esto se ha hecho en la búsqueda de crear el balance de poderes previamente mencionado, la genérica lucha entre el bien y el mal y la duplicidad visual y narrativa de la cultura Moche, principal referente del guión.

Nos referimos al trabajo realizado para generar un juego de espejos en la trama, que duplica las situaciones como lo hace la cosmovisión Moche visualmente, y la cosmovisión judeocristiana narrativamente en el planteamiento dual del bien contra el mal. Veamos de qué manera ocurre esto en la narración. Mientras, por un lado, tenemos a un héroe (Siec), con una ayudante (Ziri) que luchan contra un antagonista (Quechcan) a razón de un personaje aparentemente menor, pero imprescindible en la trama (Mochica); por el otro, tenemos a una heroína (Ceterin) con dos ayudantes (Zam y Zem) que luchan contra un antagonista (Nech) a razón de un personaje aparentemente menor pero imprescindible en la trama (el Gran Señor).

Los paralelos mencionados no son los únicos. El Gran Brujo (Nech) y el Gran Sacerdote (Nampallec) tienen báculos de similar poder. La curva narrativa de Ziri incluye cargar dicho báculo para aprender cómo debe tomar el lugar de padre y que Nech usurpó. Quechcan y Nech tienen un ayudante cómico, que por simplificar el guión es el mismo (Nofi). La presencia de Nii está representada por la luz de Luna (plateada), mientras que la de Fanum por la luz del fuego (dorada). El duelo antagónico de ambos está representado en el Salón Real por un tragaluz que deja entrar la luz de Luna y antorchas que representan la presencia de Fanum, y que se prenden durante los conjuros de Nech y se apagan al librarse el Gran Señor de todo mal.¹³ Como puede verse, los elementos del guión de *Mochica* están ubicados pensando en la claridad expositiva del relato, la priorización de la acción y el género, el comentario acerca de lo divino y la lucha entre el bien y el mal dado por la enunciación de relato y el balance de poderes que refleja la duplicidad de las fuentes narrativas plasmado a través de un juego de repeticiones en la trama.

3.3.5. Análisis narrativo

Tomando de base el libro *Narrative Discourse* de Gérard Genette (Cornell University, 1980), utilizaremos algunas categorías narrativas descritas para hacer un breve comentario de la narración de *Mochica*, principalmente el tiempo, la frecuencia, el punto de vista y los recursos narrativos utilizados.

El tiempo

¹³ Unos cuantos ejemplos más: Nech embruja al Gran Señor, luego a Ceterin. Nii habla con Ziri, Fanum habla con Nech. Nampallec es desterrado injustamente, luego Nech recibe su merecido de la misma manera. Podríamos seguir.

En cuanto al tiempo, como se ha mencionado previamente, el orden de los acontecimientos es lineal, pero ese no es el único eje a tocar referido al tiempo de la narración. En *Mochica* hay un recurso planteado para evitar que los malos actúen y permitir que los buenos avancen: la presencia de la Luna, que impide a Nech comunicarse con Fanum para recibir instrucciones y ayuda en momentos clave, como cuando Quechcan apuñala a Siec; y cuya ausencia representa peligro para los protagonistas.

Por esta razón, el tiempo del relato está manipulado a través de las elipsis y el manejo de la diégesis para que la Luna esté presente cuando convenga y desaparezca cuando se necesite una complicación para los protagonistas. Un buen ejemplo es la travesía de Siec hacia el Sur, travesía planteada con una rápida secuencia en la que el tiempo se condensa pero que permite que la Luna desaparezca y así dar cuenta de un viaje de unas cuantas semanas. Posterior a este evento la Luna se mantiene oculta durante una buena sección de la trama, permitiendo la muerte de Nampallec y apareciendo inmediatamente después, justo a tiempo para charlar con Ziri. Todo el ciclo lunar avanza durante buena parte de la película para desaparecer cuando los personajes van a llegar a Cerro Blanco. Sin embargo, casi inmediatamente reaparece cuando Siec va a ser apuñalado, para así salvarlo y mantenerse en el cielo hasta el final del guión.

Como puede verse, el tiempo es condensado o dilatado a conveniencia de la trama sin generar mayor cuestionamiento en el lector, entretenido en los caminos convulsionados de la trama, lo cual nos lleva al otro recurso relacionado al tiempo utilizado en *Mochica*: la ausencia de tiempos muertos. No hay minuto en la trama que no sirva para avanzar la aventura planteada en la línea de narrativa de Siec o Ziri. Esto cumple varios objetivos: priorizar la acción, apegarse al género y distraer de los recursos utilizados, como el previamente mencionado.

El punto de vista

Como se ha mencionado, *Mochica* cuenta con dos instancias narrativas: el narrador omnisciente y el narrador-protagonista dual, encarnado por Nii y Fanum. Al priorizarse al narrador omnisciente, las focalizaciones planteadas en el guión son múltiples, pues vemos en su intimidad a varios personajes en diversos momentos: Nampallec orando antes de morir, Nofi observando la devastación de Cerro Blanco, Quechcan observando la figura de Ceterin, Ziri soñando a Nii, Nech invocando a Fanum, Ceterin espiando a Nech, etc. Esta pluralidad narrativa permitió en primeras versiones del guión la presencia de historias dentro de otras historias, flashbacks y saltos temporales que han ido desapareciendo paulatinamente, siempre en la búsqueda de simplificar un guión originalmente en exceso complejo pero que, para la versión final, evita ser simplista sin caer en la excesiva complicación narrativa.

Los recursos narrativos más utilizados

Entre las posibilidades, que son múltiples, tres recursos sobresalen en *Mochica*: el implante, la relajación cómica y el gag repetitivo. Los implantes en *Mochica* son múltiples. El guión plantea un sinnúmero de situaciones, elementos y objetos que serán útiles en algún punto de la trama pero que se plantean desde mucho antes para conferirles verosimilitud. Es el caso de la figura de Ceterin, por ejemplo. Es imprescindible en el tercer acto, en el que es utilizada para embrujar a la princesa, pero se plantea desde el primer acto, cuando Siec se la lleva consigo para recordar a su esposa, y luego Quechcan la roba para contemplar al objeto de su afecto.

De igual manera ocurre con el brillo en el báculo de Ziri, que aparece espaciadamente para darle verosimilitud al momento en que el báculo enfrentará al de Nech en el acto final. Las capacidades curativas de Mochica se muestran desde temprano para que no sorprendan en el clímax de la película, y sus cómicos desmayos, además de donarle al personaje una línea narrativa, dan verosimilitud al momento en que se desmaya y así permite que Quechcan lo rapte.

Mochica es una aventura en la que los personajes lidian con la muerte en varias ocasiones. Ziri pierde a su padre y su casa en un instante. Siec se aparta de su esposa por meses. La carga dramática de las situaciones es fuerte y la aventura podría ser densa en consecuencia. Sin embargo, se ha optado por utilizar el recurso de la relajación cómica para no mantener al espectador atrapado en una historia de aventuras, sino guiarlo por el camino de la comedia en cada ocasión factible. Por eso Zam y Zem tienen escenas dispersadas por la trama que alivianan la línea narrativa de la solemne Ceterin y Mochica encuentra en el cangrejo un antagonista cómico que relaja la situación vivida en el desierto. De esta manera se utiliza el recurso de la relajación cómica.

El tercer recurso narrativo utilizado es el del *gag* repetitivo. Está ligado al anterior, ya que se asocia a personajes cómicos, pero no se limita a ellos. Un buen ejemplo es Nofi, que es apretado por Nech y pierde su forma, primero frente al Gran Señor, luego en su guarida, donde se cierra el gag haciendo que Nofi escupa los pallares que está comiendo en la cara de Nech luego de ser apretado. Los desmayos de Mochica son otro gag repetitivo. Se desmaya con Siec, luego en un momento culminante (su rapto) y finalmente de manera cómica cuando cura al Gran Señor, restándole solemnidad al clímax de la película. Las peleas de Zam y Zem son otro ejemplo, así como la alucinante habilidad del cangrejo para esconderse de cualquiera que no sea su víctima, Mochica. Con todos estos recursos, *Mochica* busca ser un guión entretenido de leer, fresco, ágil pero funcional, con suficiente complejidad narrativa para mantener interesado tanto al niño como al adulto y así cumplir sus objetivos tanto poéticos como comerciales.

3.4. Análisis estético del guión

Finalmente, luego de haber hecho un recuento de los cambios realizados en el guión desde su primera escaleta hasta su última versión, y haberlo analizado desde una perspectiva retórica, poética y narrativa, analicemos *Mochica* desde una perspectiva estética, referida al uso del lenguaje, símbolos y descripciones en el texto. Esto ofrece un reto particular, dado que como se ha mencionado, el guión es una herramienta para el rodaje de una película, lo cual limita su trabajo en el ámbito de la lengua siendo necesario priorizar las razones prácticas para las cuales ha sido escrito. Sin embargo, El guión es también una obra literaria, por lo cual en *Mochica* se ha buscado generar un lenguaje que cumpla con este requisito sin ignorar el anterior.

Consideremos lo expuesto por Terry Eagleton acerca de lo estético. En su extenso tratado al respecto afirma muchas cosas, pero rescatemos la prevalencia de la estética en la producción cultural y su papel en la definición de la individualidad del consumidor y la hegemonía del mercado. Al respecto de este último, recordemos que se afirma que el arte con una utilidad práctica (tal como tener expectativas comerciales) es libre y autotélico, aunque sólo arte a medias. Estas menciones están delineadas en el capítulo 2 y nos sirven para dejar en claro que *Mochica* es una obra que forma parte de la producción cultural, con expectativas comerciales, libre, pero parte del mercado. Además, da mensajes tópicos que ayudan a perpetuar conceptos establecidos en la sociedad de consumo masivo. Como dice Eagleton, es “arte a medias”. No olvidemos, sin embargo, que Eagleton también menciona que la belleza se dedica a dar felicidad, por lo que a continuación analizaremos de qué manera se ha buscado lograr esto en el guión literario de *Mochica*. Para analizar el guión bajo esta óptica revisaremos su lenguaje y estilo, discutiremos la simbología utilizada y haremos un breve recuento de algunas descripciones que buscan englobar lo mencionado para la generación de las atmósferas adecuadas.

3.4.1. Uso del lenguaje y estilo

Como premisa inicial, *Mochica* debe cumplir con los estándares profesionales requeridos para un guión, que incluyen ciertas reglas validadas en más de cien años de historia del cine: las acotaciones están escritas en presente, describen acciones y no sentimientos y van intercaladas con los diálogos. De esta manera permiten una lectura que avanza conforme avanzará la película. Sin embargo, aún bajo estas restrictivas condiciones *Mochica* busca un estilo sutil, aunque presente. El guión busca ser directo, descriptivo y orientado a la acción por encima de la contemplación. Al respecto veamos un ejemplo extraído de la descripción inicial de la escena 3 del guión de *Mochica*:

Sobre unas extensas llanuras costeras pastan unos venados que, vigilantes, voltean hacia todos lados descubriendo solamente su largo cuello por encima de los pastizales. El día es claro y luminoso. Los pastos verdes, decorados con

viejos y sabios algarrobos, vibran de color y vida. A lo lejos vemos una pirámide trunca, imponente aunque oculta por la distancia, lo cual nos ubica inmediatamente en el territorio de la cultura Moche (en el valle del río Moche, actual provincia de Trujillo, La Libertad).

De pronto pasa un séquito real corriendo cuyo vestuario destaca por las joyas y ornamentos que nos indica que pertenecen a la más alta jerarquía del Reino de Sipán. El séquito espanta a los venados. Parece ser un día de celebración. A la cabeza está el Gran Señor (25), un joven, gentil y apuesto soberano, ataviado con complicadas vestimentas que hacen ver su importancia por sobre el resto de gente. A su lado corre Siec (30), el Gran Artesano, un hombre de ropa simple, sencillo. El Gran Señor se tropieza aparatosamente pero rápidamente se levanta y se acomoda el tocado, que casi se cae de su cabeza. Todos se detienen preocupados.

(Esparza: 2014, 3)

Como puede verse, una breve descripción del espacio da paso rápidamente a la acción. Los adjetivos utilizados (extensas llanuras costeras, día claro y luminoso, viejos y sabios algarrobos, gentil y apuesto soberano) aportan en la generación de la atmósfera adecuada y terminan pronto para dar paso a los eventos (El Gran Señor se tropieza aparatosamente). La búsqueda de estilo está presente sin interrumpir la acción. Las descripciones de la escena continúan:

Un séquito de unos veinte hombres corren junto a ellos, que hábilmente esquivan algarrobos y pastos altos. En una curva uno de los hombres del séquito se cruza con Siec, pero Siec lo elude hábilmente, saltando cómicamente sobre él, mientras sigue la carrera con el Gran Señor. Es un ambiente en el que se respira diversión y celebración.

El Gran Señor le hace la seña a dos guardias con el cuerpo pintado, Zam (22) y Zem (22), que se ven iguales pero actúan muy diferente. Ellos, mucho más grandes que Siec, le cierran el paso, pero Siec, casi por instinto, se desliza por el barro y los vuelve a esquivar.

Por no ver su camino Siec se choca contra la litera del Gran Señor, que queda destrozada. El Gran Señor se ríe y llega a la red. Salta sobre ella y coge su estólica, rápidamente cargándola y disparándole al blanco. Siec se levanta y se sacude el polvo y los pedazos de la litera, de buen humor. Toda la persecución se detiene y el séquito celebra alegremente el triunfo del Gran Señor. Se le

acercan Zam y Zem. Zam no puede contener su alegría y abraza al Gran Señor, quien se sorprende.
(Esparza: 2014, 4)

Ya entrada la acción, difícilmente se detiene. El lenguaje y estilo utilizados se mantienen siempre a la orden para describir lo sucedido sin entrar en explicaciones de sentimientos, pensamientos, etc. El narrador tiene una carga subjetiva en la descripción. Sin embargo, hay un trabajo por describir visualmente a los personajes y acontecimientos para que la imagen formada en la cabeza del lector sea la misma que la del autor y así mismo la película refleje ambas visiones.

3.4.2. Simbología

Más allá de lo mencionado en acápites anteriores acerca de la estructura y líneas narrativas en *Mochica*, hay un motivo particular con la luz y la coloración de la misma, que busca representar la lucha entre Nii y Fanum. El guión de *Mochica* hace especial énfasis en estos elementos cromáticos, así como la iconografía Moche y las atmósferas generadas por estos elementos. Un ejemplo que reúne los elementos mencionados está en la escena en la que Nech embruja a Ceterin. En ella, el juego cromático en la guarida de Nech (que pasa de amarillo mortecino a verde intenso) habla del trabajo de atmósferas que busca conseguir el lenguaje a través del color y la iconografía Moche. El juego de luces en el Salón Real simboliza la lucha entre Nii y Fanum (la luz de la Luna vs. las antorchas avivándose durante la brujería), y la posterior calma se ve representada en la vuelta a la normalidad de todos estos elementos. Veámoslo a continuación:

Nech pone la figurilla sobre un plato y levanta su báculo, brillando de dorado.

Tira un poco de polvo sobre su plato y recita un conjuro de manera monótona y repetitiva.

Un humo empieza a brotar del plato. El fuego pasa de amarillento a verde intenso, lo cual pinta poco a poco la guarida de verde. Nofi se agita dentro de la vasija en la que lo ha metido Nech, intentando escapar. Poco a poco empiezan a salir de todas las grietas y esquinas innumerables serpientes que salen de la guarida de Nech.

(Esparza: 2014, 91)

Aquí vemos descrita la guarida. Podemos apreciar el cambio cromático paulatino, de amarillo mortecino a verde. Esto se irá intensificando en escenas posteriores, pero por el momento el conjuro recién empieza.

Ceterin da vueltas impaciente, viendo la puerta del Salón Real y la cama con el Gran Señor respirando dificultosamente sobre ella. De pronto empieza a marearse.

Voltea a ver las antorchas del Salón Real que se avivan violentamente producto de la brujería. El Salón Real se baña de anaranjado. Ve la puerta del Salón Real y entran un sinnúmero de serpientes. Asustada, voltea a ver al Gran Señor y sobre la cama hay serpientes enmarañadas. Voltea a ver a través de la ventana del techo a través de la cual se ve la Luna. Por la ventana entra un haz de luz que cae en un punto del Salón Real. La luz se intensifica. Ceterin corre hacia ese punto de luz pero todas las serpientes se le acercan y la rodean cortándole el paso hacia ese punto. Rodeada y mareada intenta huir pero no puede hasta que los animales gradualmente la cubren. Escuchamos en el fondo la voz de Nech haciendo su conjuro.

(Esparza: 2014, 91)

Ya en el Salón Real, el duelo de poderes está simbolizado por el color y la luz. Las antorchas se avivan, el anaranjado y el fuego representan a Fanum, relacionado simbólicamente con el fuego, temáticamente con el oro y cromáticamente con los tonos anaranjados. La estática y paciente luz de la Luna representa a Nii, relacionada simbólicamente con la Luna, temáticamente con la plata y cromáticamente con los tonos azulinos. A continuación volvemos a la guarida de Nech para el final del conjuro.

La guarida está verde a causa del fuego y la brujería. Los frisos sobre las paredes se mueven al ritmo del conjuro. El humo que sale de la temblorosa figura de Ceterin golpea el rostro de Nech, que se vuelve un espeluznante hombre iconográfico Moche. El Gran Brujo sigue recitando, cada vez más violento, hasta que termina fuertemente.

De golpe, el fuego de su plato se apaga, la figura de Ceterin ha adquirido los colores de la brujería y la guarida sólo es iluminada por la luz de la Luna, que cae sobre la figura en un haz pequeño proveniente de una ventana alta.

(Esparza: 2014, 92)

Aquí, los frisos y la iconografía Moche toman su lugar en los recursos simbólicos utilizados, y el usual color amarillo mortecino de la guarida, que ahora es verde intenso, deja el espacio para dar paso a la luz de la Luna, que a partir de ahora tomará protagonismo en el clímax del guión. Finalmente, volvemos al Salón Real para ver el desenlace simbólico del conjuro.

Las serpientes se disipan del cuerpo de Ceterin para dejarla parada en medio del Salón Real, inexpresiva e inmóvil. El Gran Señor respira dificultosamente en su cama. Las antorchas han perdido la fuerza que tenían durante la brujería. El Salón Real está oscuro, sólo es intenso el haz de luz de Luna.

(Esparza: 2014, 92)

Para terminar aquí los colores han vuelto a la normalidad. Es como si nada hubiera pasado, pero el daño ya está hecho. Los recursos descritos ejemplifican un trabajo a lo largo del guión para incluir símbolos con el lenguaje que refieran a los ejes narrativos del relato y de esa manera hagan vibrar el guión de una manera más activa, involucrando al lector.

3.4.3. Descripciones

Los ejemplos anteriores incluyen descripciones, pero tienen un mayor peso en el estilo o los símbolos. Las descripciones en *Mochica* buscan referir a las acciones, por más mínimas que sean, y generar atmósferas sea a través del uso de los adjetivos, los símbolos u otros recursos del lenguaje para dar cuenta de la realidad a representar. Veamos una breve escena introductoria, la primera vez que aparece Ziri en escena.

Vemos el mar del norte peruano en una toma muy amplia, pacífica y solitaria. En medio está Ziri (14), una hermosa y sencilla joven vestida de manera simple, con el pelo azul y largo, ondeando al viento. Rebusca aburrida con el pie entre palos secos y plantas muertas al lado de una pequeña y milenaria embarcación llamada *caballito de totora*, la cual reposa encallada en la arena de la orilla del mar. Al no encontrar nada levanta la mirada y mira al sol acercándose al horizonte. El golpe de luz en sus ojos la hace quitar la mirada. Voltea y ve al cielo, muy alto. A medida que el sol baja, la luz de la tarde va cambiando el paisaje del litoral, inundándolo de tonos rojos y naranjas que se sincronizan a la perfección con las tierras costeras. La Luna está formándose durante el atardecer. Está en cuarto menguante, terminando su ciclo.

(Esparza: 2014, 2)

Esta escena está deliberadamente descontextualizada. La precede el prólogo de Nii y Fanum, y la sigue la escena de celebración en Sipán. Es únicamente una escena para reconocer a Ziri, de manera que el lector asuma su posterior importancia. Las acciones reflejan una vida pacífica y aburrida, y la descripción del espacio da cuenta de un espacio hermoso pero humilde. Como todo en *Mochica*, la

atmósfera es lo más importante, lo que determinará la manera de realizar la película y la manera de leer el guión. De la misma manera se repite a lo largo de la obra. Veamos un ejemplo del momento en el que Siec está a punto de partir en su travesía:

Siec está en su taller, un amplio y romántico espacio lleno de artesanías a medio terminar y muchas concluidas. La luz de la Luna baña el lugar, entrando por múltiples ventanas. Siec empaca un mapa, una cantimplora, un par de zapatos y otras cosas en un morral. Coge una figurilla de cerámica que representa a Ceterin, la mira con cariño y la guarda en el morral también. Avanza unos pasos y ve a Ceterin esperándolo en el umbral de la puerta, con la celestial luz de la Luna a sus espaldas. La abraza fuertemente y sale.

(Esparza: 2014, 27)

La descripción de la luz de la Luna, el romántico y artístico espacio del taller y la acción mínima de abrazar a su esposa son recursos utilizados para crear atmósfera a través del lenguaje, que priorizan la acción, evitan la descripción de procesos internos de pensamiento, nunca describen planos u otros recursos audiovisuales no referidos al guión, y utilizan como recursos los símbolos previamente mencionados para lograr lo buscado escena tras escena.

3.4.4. Diálogos

El último eje a tratar en lo referente al tratamiento estético del texto reside en los diálogos, pieza clave de un guión audiovisual. En *Mochica*, la intención es lograr diálogos naturales, coloquiales, sin impostaciones. Los cambios se dan de personaje a personaje, de acuerdo a su construcción. Por ejemplo, Nech es más pomposo, Nampaltec es más sabio, Siec y Ziri son simples y coloquiales (aunque Ziri cambia y adquiere sabiduría), Ceterin es elegante, Zam y Zem son cómicos, etc.

Los elementos comunes a los diálogos son dos: primero, la ausencia de referentes temporales, por la obvia razón de que este es un guión de época. Así, los personajes evitan palabras como “perímetro”, “dinero”, “moda”, cualquier palabra que pudiera estar asociada a nuestra temporalidad y nos saque de la representada. Segundo, la coloquialidad general de los diálogos, que buscan un estilo realista y directo, con la única excepción de la sabiduría de Nampaltec, que debe sentirse un poco diferente de lo que un personaje normal hablaría. Veamos, por ejemplo, un intercambio entre Nampaltec y Ziri:

NAMPALLEC

Ziri. ¿Te resistes a orar?

ZIRI

Claro que no. Le pedía algo a Nii.

NAMPALLEC

El que ora no solamente pide...

ZIRI

(interrumpiendo a Nampallec,
al unísono con él)

Primero agradece. Pero no hay mucho que agradecer por aquí...

NAMPALLEC

¿Ah, no?

ZIRI

(rápida y cómicamente)

El alimento, el mar, el techo, el pescado, la arena, la playa, el árbol, las plantas,
las nubes, tú, yo, Mochica...

NAMPALLEC

¡Ziri! Respira...

ZIRI

Lo mismo de toda la vida. ¿Por qué no vamos a Pampa Grande a hacer trueque,
como hace dos años? Este es mi único vestido y me lo tuve que rasgar hoy para
curarme. ¿No es cierto, Mochica?

NAMPALLEC

Ya estoy viejo para ese viaje. Pero puedes ir tú.

ZIRI

(sorprendida)

¿Sola? No podría dejarte. Te ríes de tu hija que quiere cuidarte.

NAMPALLEC

Me río de mi hija, que me oculta la verdad.

ZIRI

¡No te oculto! ¡Yo...!

NAMPALLEC

Yo conozco tu corazón, Ziri. Tú espíritu desea y necesita aventuras, pero tienes miedo de partir. Y me pones a mí como excusa. ¡No temas Ziri, y vé! No estás sola...

ZIRI

Temo por tu salud.

NAMPALLEC

Yo estoy bien.

ZIRI

No tan bien como antes.

NAMPALLEC

¿Lo dices porque fui Gran Sacerdote? No olvides que fui desterrado del palacio.

ZIRI

Por error. ¿Cómo se llamaba el que te hizo desterrar?

NAMPALLEC

Nech.

ZIRI

¡Qué injusto! Desterrarte al desierto para que mueras...

NAMPALLEC

Nii no tenía esos planes para mí. Para eso envió a Mochica, para salvarme y guiarme a esta hermosa playa.

ZIRI

Sí, pero esta playa no es el palacio.

NAMPALLEC

El palacio no es la gran cosa Ziri. Y mi destierro no fue una injusticia. Las cosas tenían que ser así. Además, después de ser Gran Sacerdote se me encomendó una misión aún más importante.

ZIRI

¿Cuál?

NAMPALLEC

Una semilla... Una semilla que planté hace 14 años. La he regado y cuidado con amor.

ZIRI

No creo que sea yo, porque no he hecho nada en la vida. Estoy aquí encerrada entre la arena y el mar. Y tú me dices que agradezca... ¡Mochica, no molestes!

NAMPALLEC

Esta sequía es terrible, pero aún en sequía las semillas germinan. Pronto acabarán estos tiempos y la lluvia regará la semilla que he puesto en la tierra, y esta se volverá una hermosa planta, que dará flor.

ZIRI

No tengo miedo de irme a hacer trueque sola. Sólo no podría irme sin ti.

NAMPALLEC

Te sorprendería lo que eres capaz de hacer. Ya estás lista para dar lo mejor de ti, Ziri. No tengas miedo hija... El miedo no existe para quienes caminan en la luz.

(Esparza: 2014, 21-24)

Como puede apreciarse, Ziri es una niña. Es cómica, irreverente y confundida. Nampaltec no deja la coloquialidad, pero mantiene una compostura y sabiduría que guía a su hija por el camino que él desea para ella. Con este ejemplo vemos que en *Mochica* los diálogos son utilitarios, neutros y coloquiales, con breves variaciones entre personaje y personaje pero jamás dejando de lado el estilo realista planteado. Con todos estos elementos vemos que el guión literario de *Mochica* ha buscado generar un estilo y así sentirse bello, sin alejarse de la producción cultural a la que pertenece, como Eagleton plantea de manera elocuente.

3.5. Identificación de elementos comerciales y autorales en *Mochica*

De acuerdo a lo referido a lo largo del presente capítulo podemos ensayar una categorización de los elementos comerciales y autorales en *Mochica* de manera que nos sirva para probar la hipótesis de la posibilidad de balance entre ambos en miras a un cine de animación más inclusivo, que apele a un público determinado pero no deje de lado la poética personal de su creador, de manera que se establezca poco a poco una industria con películas que alcancen sus objetivos a la vez que los objetivos de sus autores. Con este fin, describamos brevemente los aspectos del guión de *Mochica* que encajan en cada rubro, y la razón por las que los incluimos en su rubro respectivo. Empecemos por lo comercial.

3.5.1. Lo comercial

Como se ha descrito, lo comercial en el cine es lo que se apega a los cánones establecidos para lograr cautivar a un público objetivo pensado. En ese sentido, *Mochica* está lleno de decisiones tomadas con ese fin en mente, pensando en el receptor final del mensaje plasmado en las páginas del guión. Dichas decisiones han sido en ocasiones tomadas en bien de la narrativa, pero siempre pensando en el público. Algunas son orientadas a la estructura, el narrador, el punto de vista u otros elementos de la narrativa. Desglosémoslos a continuación.

El tono

Desde la primera versión de la escaleta, avanzando hasta la versión final del guión, *Mochica* ha experimentado un cambio radical en el tono. Si inicialmente la obra se sentía nihilista, determinista y falta de esperanza, el guión resultante es, por el contrario, enriquecedor, lleno de mensajes positivos y orientado hacia la consecución de un objetivo final. Las acciones de los personajes no son en vano. Todos tienen un rol y lo cumplen a cabalidad para lograr un fin. La maldad ha sido reducida hasta no colmar el guión, sino estar únicamente presente como continuo catalizador de la acción. La razón por la cual este elemento se considera comercial es que el público familiar conecta más con una historia

positiva. Los padres quieren llevar a sus hijos a ver historias satisfactorias, en las que hay una razón para los eventos y los buenos triunfan sobre los malos. Más sobre esto en un momento.

La acción

Al abandonar los flashbacks explicativos y la excesiva exposición y conversación y darle más peso a los momentos de la película que tienen secuencias de acción, persecuciones, momentos de peligro y situaciones de riesgo se optó por un guión más ágil, entretenido, fácil de leer y más apegado al género de aventuras. La decisión es evidentemente comercial, porque las películas con excesiva exposición sólo pueden funcionar apoyadas en otros aspectos de la puesta en escena y no funcionan para el grueso del público a menos que tengan una temática excesivamente aleccionadora o previamente afincada en dicho público. Sin embargo, el cine de aventuras, la acción, el peligro funcionan para diversos públicos de una gran variedad de edades, especialmente familiares como demuestran el grueso de películas animadas estrenadas en los últimos años en el mundo y específicamente la selección de películas comerciales analizadas en el capítulo 1.

La linealidad temporal

Como se ha mencionado en el párrafo anterior, los flashbacks explicativos fueron eliminados del guión de *Mochica* por razones previamente expuestas. Sin embargo, una razón adicional fue la de simplificar la narrativa evitando los saltos temporales y manteniendo las líneas argumentales en un camino hacia adelante, reforzando así el elemento genérico del proyecto y la claridad expositiva de la narración. La razón por la cual esta decisión está motivada por el público es sencilla. Ante la complejidad narrativa planteada incluir mayores complejidades en la estructura hubiera sido infactible, o más bien, poco inteligente. Los niños deben entender lo que consumen, sino se aburren. *Mochica* debía darles un entretenimiento consumible sin subestimarlos, dándoles la complejidad narrativa suficiente sin abrumarlos de recursos narrativos innecesarios y saltos temporales confusos.

El conflicto interpersonal

En *Mochica* el conflicto está guiado por elementos abstractos: la salvación de un país. Sin embargo, esto se traduce en elementos interpersonales: la salvación de una persona, en realidad de un amigo, un hermano. De esta manera la historia se vuelve más identificable y cercana. Esta decisión es comercial pues los conflictos abstractos no funcionan muy bien con el público en general. Intelectualizar los conflictos puede caminar adecuadamente en circuitos de festivales, arte y ensayo, pero para un público masivo es necesario contar historias con las que se puedan identificar, que los toquen de manera personal. De ahí la decisión de ponerle una cara al conflicto y dotar de relación a los personajes principales.

El género de aventuras

Mochica es una aventura para toda la familia, donde priman las persecuciones, peligro y riesgos altos, además de tener comedia salpicada a lo largo del guión y varios elementos dramáticos que dan matices al proyecto, pero que nunca llegan a eclipsar el género principal, que guía el proyecto desde su raíz. Desde *Blanca Nieves* hasta *Toy Story* la aventura es el género principal que guía al cine de animación comercial, tanto en el corazón de la industria hollywoodense como en el incipiente cine latinoamericano de animación. La razón es que es un género que permite incluir elementos de otros géneros como se da en *Mochica*, con la facilidad de mantener una historia sencilla de ver y de seguir, que engancha fácilmente con el amplio público. Esto puede apreciarse en las películas comerciales analizadas en el capítulo 1.

El punto de vista omnisciente

Como se ha mencionado extensamente, el espectador tiene total control de los acontecimientos en *Mochica*, sigue líneas narrativas en distintos parajes y entra en la subjetividad de más de un personaje, lo que permite una narrativa expansiva y coral. Aunque una película de animación coral no es necesariamente ideal para un público masivo, el punto de vista omnisciente sí lo es, pues permite al autor contar lo necesario y manipular la trama a su antojo para revelar al espectador los datos que considere necesarios. De esta manera, no se ve limitado por su opción de focalización y puede narrar orientado a un público determinado.

El clímax

La situación conflictiva en *Mochica* se resuelve satisfactoriamente. Los buenos se salvan, los malos son castigados, algunos se redimen, los personajes crecen, aprenden y el orden inicial es restaurado, e incluso mejorado. Esto garantiza un público satisfecho al salir de la sala de cine, y de esa manera la realización de una película comercial. No se puede quebrar las expectativas de la audiencia en una película familiar. Incluso la infame muerte de Mufasa en *El Rey León* es sólo un plot point, no un elemento climático. En esa película, como en todas, el clímax es positivo y feliz, garantizando lo mismo que se busca en *Mochica*.

3.5.2. Lo autoral

Consideramos lo autoral como todo lo que está puesto en la propuesta poética con el fin de satisfacer al autor en su búsqueda de un lenguaje propio, original, diferente de lo establecido en un mundo excesivamente estetizado, como sostienen Vargas Llosa, Umberto Eco y Terry Eagleton en diversas citas expuestas en los capítulos 1 y 2. Adicionalmente, esto puede verse en las películas autorales analizadas en el capítulo 1, así como las conclusiones sacadas de dicho análisis. Un camino únicamente llevado por estos lares lleva a un producto alienado del público, como ocurre con *Anomalisa*, también revisada en el

capítulo 1. Para evitar esto, muchas concesiones deben hacerse. A continuación desglosamos los elementos considerados autorales en el guión de *Mochica* y las razones por las que los consideramos como tal.

La temática

Mochica es la historia de dos dioses antagónicos que buscan lograr sus objetivos a través de los seres humanos. Es la historia de un hombre que intenta salvar a su amigo de la muerte. Es la historia de una niña que encuentra su lugar en el mundo. En realidad, toda temática es válida. En el caso de *Mochica* nace de intereses personales añejos, rumiados durante años. Desde el comentario divino hasta el interés por la historia, la cultura Moche y el amor por el perro sin pelo, las opciones temáticas en *Mochica* son profundamente personales, puestas en la balanza con opciones narrativas orientadas a un público en particular. Se podría decir que la temática de *Mochica* no se divorcia del público naturalmente, pero su razón de ser no parte del público, sino del autor. Lo que hizo nacer *Mochica* fue una visita infantil al Museo Tumbas Reales de Sipán y ver una tumba en la que entraron vivos y muertos. La pregunta generada por esa visita fue: ¿Por qué tiene alguien que morir sólo porque muere su soberano? La participación de Dios en el asunto se sumó a las dudas. Había incluso un perro dentro de esa tumba. Los engranajes creadores del autor empezaron a funcionar y poco a poco fueron tomando forma. La temática de *Mochica* es sumamente personal, pero no por eso divorciada de un público. Esta confesión autoral puede no ser objetiva, pero tampoco lo son las motivaciones de los autores. Por eso cabe mencionarla dentro de un análisis autoral de la poética propia.

El comentario divino

La participación y narración de los dioses en *Mochica* es evidente. No sólo eso. Su mención por parte de los personajes no divinos es constante, en ocasiones para alabarlos, en ocasiones siendo guiados por un fundamentalismo innegable. Sin embargo, Dios no es un buen tema en términos comerciales, a menos que el producto sea en esencia un panfleto religioso como lo es *El Príncipe de Egipto*. Conviene no hablar de Dios, es mejor abarcar temas menos controversiales. Esto puede verse en películas como las analizadas en el capítulo 1. Las autorales son más incómodas, como *Anomalisa* o *Nuestro Pequeño Paraíso*, o están pensadas para un público más nicho, como *El Ilusionista*. Para ser comercial hay que abarcar al amplio público, sin controversias. Sin embargo, la espiritualidad, la fe y la duda acerca de la existencia de Dios y sus intenciones siempre ha estado presente en la obra del autor. Lo divino se inmiscuyó en *Mochica* entre las grietas de una manera inescapable, siempre en términos de las preocupaciones personales del autor que, como se mencionó en el acápite anterior, no provienen de motivaciones objetivas, sino más bien personales, propias de la inspiración y la ruminación autoral propia de todo creador.

La complejidad narrativa

Con líneas narrativas para cada personaje y curvas de crecimiento demostradas por plot points independientes para cada línea argumental *Mochica* es una película narrativamente compleja, al menos desde un punto de vista infantil, cuyos productos suelen ser más sencillos y menos retadores. La opción de complejizar la narrativa en *Mochica* y hacerla coral, con 8 diferentes líneas narrativas de diversas complejidades, ubicaciones y roles en la trama (como puede apreciarse en el análisis poético del guión), fue por la negativa a subestimar al público infantil. Si la búsqueda era hacer una película coral así debía mantenerse. Mostrar diversas facetas de la corte Moche no podía hacerse desde el punto de vista de un único personaje. Había que pluralizar y por lo tanto complejizar. El resultado fue el guión finalizado. Esto es una propuesta ajena a lo comercial pues los productos sencillos, como *Condorito* o *Pokémon La Película 2000* (analizadas en el capítulo 1) son probadamente más afines con el amplio público.

La ambientación histórica

Su título lo indica: *Mochica* es acerca de la Cultura Moche. Su ambientación histórica nunca escapa de estos confines. Ahí se instala, describiendo una realidad paralela a la nuestra, exótica y ajena, pero a la vez familiar e identificable. Aunque los públicos familiares están acostumbrados a fantasías ambientadas en reinos exóticos, lejanos o históricos, en el caso de *Mochica* la opción fue absolutamente personal. La riqueza artística e iconográfica de la Cultura Moche siempre ha sido una fuente de inspiración personal y por lo tanto un interés particular para el autor, no sólo en lo que respecta a temas peruanos sino también preincaicos e históricos en general. La historia siempre ha sido caldo de cultivo para tramas fascinantes y épicas y *Mochica* no es la excepción. Aunque en esencia la película no contenga la cosmovisión andina, sino más bien tópicos judeo-cristianos, narrativa clásica y una cosmovisión más bien occidental, la localización espacial e histórica del proyecto proviene de un interés personal por la historia. Esto, como se ha mencionado antes, no es justificable a nivel objetivo, pues es una afinidad personal del autor.

Con todos estos elementos identificados y categorizados podemos ensayar una serie de conclusiones que nos permitan identificar cómo *Mochica* logra ser un producto híbrido entre comercial y autoral, de manera que podamos vislumbrar los recursos necesarios en el cine de animación infantil y familiar para lograr productos igualmente híbridos que generen el interés del público y satisfagan la necesidad creativa y propuesta poética de un autor.

CONCLUSIONES

1. Vivimos en una sociedad inmersa en la llamada cultura de masas, en la que prima el consumo y la estética orientada a productos efímeros y pasajeros, sin expectativas de duración en el tiempo. En este contexto el guión, como producción literaria, es sólo un subproducto. Comparativamente, la novela, el cuento o incluso la obra teatral son productos terminados, sujetos a la venta y la lectura, mientras que el fin del guión es la realización en pantalla. En este sentido, el guión como producción literaria se ve sujeto a los requerimientos del mercado cinematográfico por encima del mercado literario, y debe cumplir con sus estándares comerciales y estéticos si quiere encontrar un público.
2. En su amplia historia, tan larga como la historia del cine mismo, el cine de animación se ha desarrollado en múltiples géneros, para diversos públicos objetivos y ha contado todo tipo de historias. Al clasificar este amplio universo pueden identificarse varias vertientes generales que permiten hacer una categorización clara y útil para el presente estudio. Existen los productos eminentemente autorales, en los que la narrativa, estructura y estilo están orientados a la satisfacción de un ímpetu artístico por encima de los requerimientos del mercado; los productos principalmente comerciales, con miras a satisfacer las necesidades de una audiencia cuidadosamente estudiada; y los productos híbridos, que comparten características de ambos.
3. La teoría del autor, defendida por André Bazin y los históricos críticos de la Nueva Ola Francesa reunidos en la fundamental revista de cine Cahiers du Cinéma, sostiene que se debe escoger un factor personal de creación artística como un punto de referencia, asumiendo que este continuará o progresará en siguientes películas del mismo autor. Es una teoría muy bien considerada en círculos académicos especializados en cine y ve al realizador como un artista, prioriza sus motivaciones personales por encima de los requerimientos del mercado. En este sentido, los elementos autorales identificables en el cine de animación son difíciles de categorizar de manera objetiva, por el mismo hecho de ser propios de cada autor.
4. Los elementos comerciales en el cine de animación infantil pueden identificarse en cuatro ejes: (a) en cuanto a la estructura narrativa y la construcción dramática, esta debe ser sencilla, de preferencia lineal, con la posible presencia de un narrador; (b) en cuanto al género, es casi obligatorio insertar el guión literario en la comedia y/o la aventura: otros géneros pueden estar presentes a manera de elemento distensivo, pero no deben primar sobre los mencionados; (c) el clímax (en el sentido usado en la estructura narrativa de tres actos, es decir, como la resolución final del conflicto) debe ser necesariamente feliz: incluso si el objetivo no se alcanza, el tono del

guión debe dejar al espectador feliz por el logro de las expectativas de los protagonistas y; (d) los personajes deben incluir al menos un niño y/o un animal que permita la identificación del público infantil.

5. Ante la investigación histórica propia de un guión como el de *Mochica*, fue necesario documentarse extensivamente a través de bibliografía, visitas al espacio físico, entrevistas con expertos, etc. Todo este trabajo de campo e investigación bibliográfica e histórica fue realizado a cabalidad, entrevistando expertos en la materia como Walter e Ignacio Alva, o los curadores del museo Tumbas Reales de Sipán y el Museo Larco, además de leer a destacados autores en la materia, como Jurgén Golte y Rafael Larco Hoyle. Sin embargo, ante la multiplicidad de versiones históricas contrastantes fue necesario tomar un camino de ficción informada, en el cual la investigación sirve como base documental para fabular, pero no dicta el camino de la narración.
6. La conceptualización es un paso muy importante en el proceso de desarrollo de un guión. Al escoger conceptos alineados con la historia se delinea el camino a seguir para todas las áreas de la realización que, como se ha establecido previamente, llevarán a cabo el guión y le permitirán realizar su potencial completo como una película. Si se desea lograr un producto que llegue al amplio público, es ideal elegir conceptos y valores positivos, apropiados para el público infantil durante la fase de Conceptualización. La razón es que los lectores externos estarán más propensos a favorecer a un guión de características positivas, además de simplificar el proceso de reescrituras posterior. En el caso de *Mochica* estos conceptos son la Amistad, la Responsabilidad y la Osadía.
7. Si se desea lograr un producto híbrido, en el que confluyan características de lo autoral y lo comercial, no se debe sucumbir al inicio ante los requerimientos del mercado sino hasta más tarde en el proceso, cuando estos se tomarán en cuenta. En el caso de *Mochica*, el primer borrador se escribió con los intereses autorales en primera instancia (por ejemplo, el cuestionamiento de lo divino, la exploración de la dualidad, etc), dándole peso al estándar personal que el autor busca satisfacer en su obra: sus intereses, obsesiones o gustos personales, siempre teniendo en cuenta la investigación y conceptualización iniciales para hacer el proceso más fluido. Como un paso posterior pueden incorporarse las necesidades del público en la propuesta, para lograr un producto con ambas características: las autorales, y las comerciales.
8. El proceso delineado en la conclusión anterior (7) garantiza un proceso que culminará con un guión que satisfaga ambos requerimientos estudiados en la presente tesis (autorales y personales). Sin embargo, este proceso no será necesariamente fluido ni sencillo. En la escritura

del primer borrador deben dejarse ver los intereses del autor, pero mientras mayor sea la conciencia que se tenga del público consumidor final, el proceso de reescritura será más fluido y sencillo. Si el primer borrador incluye muchos elementos contrastantes con lo que el público espera, el proceso de reescrituras será complejo y convendría más afinar la definición del público objetivo final. En el caso de *Mochica*, este público se encuentra delimitado alrededor de los 10 a 12 años, por lo que el proceso de reescrituras fue arduo y complejo.

9. Dicho lo anterior, *Mochica* cumple con lo buscado en un guión híbrido comercial / autoral. Su proceso de escritura partió de una búsqueda autoral, llena de intereses personales no necesariamente afines con el público objetivo. Sin embargo, desde el primer borrador el público fue considerado en busca de simplificar el proceso de reescrituras. Así, además de los elementos autorales se incluyeron a conciencia en diferentes etapas del proceso los cuatro ejes comerciales hallados en el punto (4): estructura narrativa lineal con prioridad en la acción, género de aventura y comedia, clímax positivo para los protagonistas y la presencia de una niña y más de un animal entre los personajes protagónicos.
10. Entre los elementos comerciales presentes en el guión de *Mochica* se cuentan los siguientes: A) El tono positivo de las acciones descritas en el guión. Esto otorga lecciones acerca de la responsabilidad, la amistad o la osadía. B) La linealidad temporal prohíbe saltos en el tiempo y da sencillez y claridad a una trama originalmente compleja y hasta enrevesada. C) Los conflictos interpersonales (Siec y Ziri vs. Quechcan o, en la línea narrativa secundaria, Ceterin vs. Nech) de fácil identificación para el público, sobre todo el público infantil que requiere referentes claro de las fuerzas del bien y del mal. Por último, D) el punto de vista omnisciente, que elimina las subjetividades propias de un narrador inserto en la diégesis.
11. Entre los elementos autorales presentes en el guión de *Mochica* encontramos los siguientes: A) La temática, de inspiración personal y proveniente de una visita al norte del Perú. También está B) el comentario sobre lo divino, constante interés en la vida del autor y que se ha manifestado en varias obras a través de la presencia de la fe por encima del sinsentido de la misma, aunque este tema no resuene fácilmente con las audiencias por su propensión a escalar en discusiones ajenas al producto narrativo. Adicionalmente están C) la ambientación histórica, también de interés personal y D) la complejidad de las líneas narrativas, con curvas de crecimiento para cada uno de los personajes.
12. A través del uso de elementos considerados comerciales y elementos considerados autorales, además de un proceso de escritura y reescrituras en el que ha primado el interés por lo personal sin dejar de vista el público objetivo al que iba dirigido la obra, el guión literario de *Mochica*

logra balancear elementos comerciales y autorales. Como tal, es susceptible de convertirse en un punto de partida para discutir el quehacer cinematográfico peruano de animación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PRINCIPALES

- ARISTÓTELES (1970). Poética. Madrid: Gredos.
- ARISTÓTELES (2005). Retórica. Madrid: Gredos.
- EAGLETON, Terry (2006). La estética como ideología. Madrid: Editorial Trotta.
- GOLTE, Jürgen (2009). Moche: Cosmología y Sociedad. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
- MCKEE, Robert (2009). El guión. Barcelona: Alba Editorial.

ADICIONALES

- ALTMAN, Rick (2000). Los géneros cinematográficos. Barcelona: Espasa.
- BAZIN, André (2003). De la política de los autores, publicado en *La política de los autores*. Antoine de Becque (comp.) Barcelona: Paidós.
- BREA, José Luis (2008). El tercer umbral. Murcia: Cendeac.
- BRUNER, Jerome (2013). La fábrica de historias. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- BUSQUIER, Christian (2004). Escribimos cine. Buenos Aires: La Crujía.
- CEVALLOS MESONES, Leonidas (1967). Los nuevos. Lima: Editorial Universitaria.
- CHAUME, Frederic (2004). Cine y traducción. Madrid: Cátedra.
- CHION, Michel (2009). Cómo se escribe un guión. Madrid: Cátedra.
- DIAMANTE, Julio (2010). De la idea al film. Madrid: Cátedra.
- ECO, Umberto (1984). Apocalípticos e integrados. Madrid: Lumen.
- ESPARZA SANTA MARÍA, Luis Angel (2014). Mochica. Lima.
- ESPARZA SANTA MARÍA, Luis Angel (2014, Abril 10). Mochica - Teaser Aventura [Video]
Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iwOI1VLXER4>
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1989). Las culturas populares en el capitalismo. México DF: Patria.
- GARCÍA MONTERO, Luis (2002). Poesía, cuartel de invierno. Barcelona: Seix Barral.
- GENETTE, Gérard (1980). Narrative Discourse: An essay in method. Nueva York: Cornell University.
- GROYS, Boris (2016). Arte en flujo. Buenos Aires: Caja Negra Editores.
- LARCO HOYLE, Rafael (2001). Los Mochicas. Lima: Fundación Telefónica.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean (2010). La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada. Barcelona: Anagrama.
- LÓPEZ IZQUIERDO, Javier (2009). Teoría del guión cinematográfico. Madrid: Síntesis.
- OSBORNE, Peter (2010). El arte más allá de la estética. Murcia: Cendeac.

- PERNIOLA, Mario (2008). Del sentir. Valencia: Pre-Textos.
- RIVERA ESCOBAR, Raúl (2007). La era silente del dibujo animado. Lima: Fondo Editorial de la UNMSM.
- ROSTWOROWSKI, María (2014). Estructuras andinas del poder. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
- TAMAYO SAN ROMÁN, Augusto (1996). Teoría y práctica del guión de ficción. Lima: Fondo de Desarrollo Editorial Universidad de Lima.
- TOFFLER, Alvin (1980). La tercera ola. Bogotá: Plaza & Janes.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne (2008). Principios de análisis cinematográfico. Madrid: Abada Editores.
- VARGAS LLOSA, Mario (2012). La civilización del espectáculo. Lima: Alfaguara.
- ZUMALDE, Imanol (2011). La experiencia fílmica. Madrid: Cátedra.
- ZUNZUNEGUI, Santos (2008). La mirada plural. Madrid: Cátedra.

ANEXOS